国内唯一掌机专门杂志

电子天下 掌机迷

POCKET GAMER

2005/11

VOL.37

零售价：9.80元

每月10/25日发售





2 赠品

掌机VCD光盘

赠品 1

超值攻略别册

完全攻略 超执刀

幻想少年

魔法老师涅吉

送你三大流行掌机

两周年大抽奖

424名

全面评测

超大企划

暑期烧录卡

ISSN 1672-8866

电子天下 掌机迷 POCKET GAMER

POCKET GAMER POCKET GAMER POCKET GAMER POCKET GAM

豪华版

2名



1名

6名

3大类流行掌机

等你拿

大抽奖

参加办法

1、将《电子天下·掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部,即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.37的抽奖活动截止时间为7月25日),回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下·掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

祝两周年大抽奖

为庆祝《电子天下·掌机迷》两周年，本刊本期提供更多的奖品，多达424件，除了各种热门掌机外，更有大量其他的精美礼品等待你。后面我们还有更多精彩有趣的活动等待你参加，留意我们的庆祝活动，大回馈陆续开始！是掌机迷就来参加吧！！

合金装备索利德金属雕像
电软十周年**纪念金币**
钢炼**十字蛇**项链
NDS头带



等你拿

POCKET GAMER 精选礼品

纪念活动火热进行
本期抽奖共计424名



等你拿

35期中奖名单详见内页

KERORO军曹**零钱包**
PS2 游戏猎人
仙人掌**召唤兽**束口袋
海贼王**佐罗头巾**

更多时尚周边

编者手记

EDITOR'S GRUMBLE

～今期的大热语。～

•●● Vol.37 ●●•

杂志的各方面都有一些调整，希望我们的努力能得到读者们的认可，小编们加班也会心甘情愿。

不知道大家买到本期杂志的时候，有多少人已经听过动新光盘里附带的BL广播剧第三集呢？记得小狼兴冲冲地来找我时，由于觉得有趣就一口答应下来了，实际录音的时候才发现困难。几个人围着话筒饱含感情地念台词，本来是比较严肃的事情，但是结果却变成经常有人笑场，AYA无奈地帮我们录了一遍又一遍，好不容易能控制好情绪顺利进行时，又被电话铃声和关门声影响，不得不再来一次。最后完成时不禁对声优们肃然起敬，也对东西和小狼佩服万分，那两个人真的是很用心地化身为剧本中的人物来表演啊，当然，和我们在同一办公室里听完录音全过程而始终没有笑的某A更是厉害。这次录音的后遗症是美编MM偶尔会一边排版一边播放广播剧，然后笑得东倒西歪。

病毒这种东西真是太讨厌了，某次与好友QQ聊天时，接收了一个EXE文件，文件名为“一个对你目前的工作很有帮助的东东”，心怀感激地双击后发现无法运行。五分钟后才发现自己中招了，与方舟和翔武测试了一下，我发五条消息后就会向对方自动发送类似名称的EXE文件，没错，这正是从3月开始流行的QQ病毒MyRunner。一番郁闷后开始寻找杀毒办法，还要听那两人的教导，什么“保持警惕性”和“看到可疑的文件名就不要去运行”之类，各位读者也要提高警惕，不要像我这样中招哦！（雪人：读者们怎么可能像你这么不小心。）

《超执刀》真是一款非常棒的游戏，作为ACT来说也不缺乏难度，玩了十分钟以后就彻底喜欢上了，经常一口气玩到手酸为止，众人也经常会听到惨叫“啊啊啊啊，这关怎么这么难！”想要挑战全手术的S评价的话，大概还需要相当长时间的练习吧。任何游戏玩久了都会产生一些有趣的条件反射，例如我现在看到翔武脸上的痘痘以后，很有拿激光烧掉再涂上酒精的想法，真是太可怕了……

夏季天气炎热，不仅编辑部办公室整日开着空调，对面的美编室也一样，但是由于朝向问题，隔着一条走廊的美编室温度要比编辑部高几度，每次穿梭于两个办公室时都能明显感觉到这种温度差异，因此走廊被称为划分热带和温带的“回归线”。在这里要提醒各位读者，在家开空调的时候记得把温度设定在25度以上哦，这样可以节省很多能源。

朋友的个人工作室近日开张，可惜没能抽空去上海道贺，由于CGT开幕的日渐临近，外加久违的各种美味小吃，去上海的愿望越来越强烈，不知道以众多SHOW GIRLS的照片来利诱雪人老大会不会被批准。（雪人：用这些东西就想收买我吗？）

三栖人论坛《掌机迷》专区的聊天版块已经开放，欢迎各位读者登录论坛，参与各种聊天话题，结交全国各地的朋友，我们全体小编也会时常出现与大家交流哦！

炎炎夏日，希望下面这些优美的图片能给大家带来一丝清凉的感觉，也希望《掌机迷》能让所有的读者感觉到持久的清爽。

文/暗凌



电子天下 掌机迷 POCKET GAMER

目录

VOL. 37 2005 / 11

CONTENTS

特别策划 暑期烧录卡评测

P6 对于很多掌机玩家来说，烧录卡是一件非常实用的硬件武器。目前，市面上出现了不少功能各异的烧录卡，本文对于其中常见的产品进行了严格的测评，希望这些资料能够给准备购买烧录卡的读者们帮上一点儿忙。

GBA产品篇 8

NDS产品篇 16

新闻话题 镜的业界&国内热点

生产不足还是供大于求？PSP减产三分之一 18

马里奥推波助澜，美版NDS销量激增 18

PSP又遭高人破解，ISO镜像运行成功 21

NDS“官方模拟”反响强烈，玩家企盼新型软件出现..........22

新作工房 GBA道&NDS路&PSP业

GBA：MAR HEAVEN 敲开天堂之门 28

GBA：马里奥网球ADVANCE 32

GBA：新·我们的太阳 逆袭的萨巴塔 33

GBA：武器种族传说 被封印的颂歌 34

GBA：金色的卡修贝尔 卡片战斗 35

GBA：海贼王 伟大战斗 36

GBA：桃太郎电铁G 制作黄金卡组 37

NDS：露娜 创世记 38

NDS：火影忍者RPG2 千鸟VS螺旋丸 40

NDS：洛克人EXE5DS 双生领袖 42

NDS：孤岛冒险 Lost in Blue 44

NDS：动物之森DS 46

NDS：JUMP明星大乱斗 48

NDS：史莱姆大冒险2 大战车与尾巴团 50

NDS：钢之炼金术师 两人的羁绊 51

NDS：乱划！幻侠乔伊 52

NDS：三国志DS ....53　NDS：日式面包王 53

PSP：天地之门 54

PSP：怪物猎人 2 56

PSP：洛克人DASH 58

PSP：洛克人DASH2 59

PSP：龙战士3 60

PSP：幻侠乔伊·热斗嘉年华 61

热血案内 最完美向导&最快速分解

PSP：数码武装 64

GBA：蝙蝠侠归来 66

GBA：甲虫王者 通往伟大的冠军之路 68

GBA：益智转转转 72

封面主题：永濑丽子



电子天下·掌机迷

当代黑龙江研究所 主办
电子天下杂志社 编辑出版
社址：哈尔滨市南岗区鞍山街28号
北京工作站：北京安外邮局75号信箱
邮编：100011
国际统一刊号：ISSN 1672-8866
国内统一刊号：CN23-1527/TN
广告许可证：京海工商广字第1500号
邮发代号：80-315
订阅：全国各地邮局
每月10日/25日出版
定价：9.80元

STAFF

编委会主任：孙景钰
副主任：姜绍华、袁建勋、张文功

出品人：黄昌星
主编：杨帆
执行主编：刘辉
编辑：雪人、飞月、暗凌、天意、方舟、翔武
特约记者：张傲
美术编辑：小伟、阿申
编辑部电话：(010)64472729-402
投稿E-MAIL：pg@vgame.cn

发行部

发行部主任：房淑花
邮购地址：北京安外邮局75号信箱
电话：（010）64472177
（010）64472180
传真：（010）64472184

广告部

广告部主任：佟晨
电话：（010）64472920
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn

WEB

次世代传媒网
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn

彼者的主义

思想仓库

看了35期的PSP特辑，请预测下PSP今后在国内发展趋势：

◆在我国会有一定量的PSP用户，但大多数并不是为了游戏而买，普及量不大。（徐翔骏，23岁）

◆虽说PSP已经降价，但1900-2000的价格仍不是学生可承担的。（梁枫，14岁）

◆前景广阔，有了专业的指导，会有更多玩家爱上PSP，价格再降一些就更好了。（陆丞，16岁）

◆应该会慢慢缓和吧，毕竟不是一般人消费得起的。（孙斌，17岁）

◆PSP应在游戏方面下大力气，推出一些精品游戏。（慕少林，24岁）

◆如果PSP的价格低点，和NDS差不多，相信它的卖点一定比NDS多。（孔睿，18岁）

◆PSP将成为很多时尚青年的随身多媒体中心。（杜任重，19岁）

◆PSP在国内普及可能性加大，价格还有下降空间。（苏尔慈，17岁）

◆凭着“时尚”和“功能”可以保持较好走势。（谢牧哲）

你对任天堂推出GBM这一举动有何看法：

◆任天堂此举非常明智，扬长避短，便携性提高，不跟PSP拼性能。（王宏达，29岁）

◆任天堂大概是想延续GBA的市场吧！（梁枫，14岁）

◆前卫、时尚，它必会赢得广大女生的欢迎。（陆丞，16岁）

◆任天堂的策略就是发展的同时保留实力，GBM就能够说明。（李天崖，13岁）

◆刚看到它时觉得不怎么样，但后来越看越时尚。（王思航，14岁）

◆感觉像GBA王朝最后的辉煌，之后便会没落。（杜任重，19岁）

◆这一举动使GBM真正成为掌机了，小巧可能会很受女性欢迎。（潘柏含，17岁）

◆GBM更配掌机称号，我一定买。（王丽娟，15岁）

◆很好啊，越来越小巧了，表明任天堂的技术也在进步。（刘伟，14岁）

◆GBM将为玩家提供更多选择，进一步促进GBA系列的销量，为GBE作铺垫。（罗玺，16岁）

对PSP上任天堂模拟器的看法是：

◆SONY还是很聪明的，升级了系统，否则卖出机器越多，而软件越少，哭都不行。从另一个侧面说明大部分玩家还是接受任天堂的游戏，SONY应该学学了。（谭启明，22岁）

◆PSP应该有自己的特色，不应去“盗版”别的游戏。（薄鑫，16岁）

◆觉得有点大材小用，但可以玩到GBA就不同了。（梁秋杰，17岁）

◆老任完全不必担心，它终归只是模拟器，任氏的游戏当然要用任氏机才过瘾。（崔骊鸣，16岁）

◆惊讶！没想到PSP上也可玩任天堂主机的游戏。（梁秋，11岁）

◆这样非常好，我更想让PSP上出现任天堂NDS模拟器，我就买PSP。（柴冬，14岁）

◆挺好的，就是受限制了，要是在以后的版本也能用就好了。（杜拓，19岁）

◆还是任天堂在掌机领域的影响大。（某读者，16岁）

◆PSP是掌机还是PDA？任天堂不可能坐视不管，时机成熟时还是尽快拿出后续机种吧。（丁凡，19岁）

◆PSP的机能当真是掌机中的大哥，老任要小心了。（陈远超，18岁）

◆相互借鉴，相互提高，有利于推动掌机的发展。（刘春洋，17岁）

◆可以突出其强大的性能，但个人觉得蛮可耻的。（魏伟雄，18岁）

◆不会对PSP感兴趣，还是支持任天堂主机，支持《口袋妖怪》。（卢俊，18岁）

◆好迷茫啊，连SFC都能模拟了，那是否说模拟GBA也是可行的？（刘浩通，18岁）

◆PSP上能运行任天堂主机游戏，花大价钱买PSP我认为也值。（张文韬，14岁）

彼者的主义，展示玩家心中真实想法的大舞台，你对掌机业界的真实情感，直感想法尽可在此发表、本期命题征集：

1、你对PSP能运行光盘镜像的看法。

2、请谈谈你对《掌机迷》赠送别册的看法。

你可以在回函卡上填写，也可以来信或发E-MAIL给我们，我们的地址是：北京安外邮局75号信箱《掌机迷》“彼者的主义”收，邮箱地址：pg@vgame.cn。

极上攻略 最全面最详细的攻略指导

GBA：魔法老师涅吉 图书馆岛 流程攻略……74
GBA：幻想少年流程攻略……80
NDS：超执刀剧情攻略……88
PSP：英雄传说·卡卡布三部曲 朱红之泪 详细剧情攻略……102

热脑研究 最全面最详细的攻略指导

NDS：SD高达G世纪DS五周目研究……120

软硬兵团 掌机软硬件大介绍大研究

无尽的华尔兹-PSP用模拟器UPDATA……126
PSP和NDS最新模拟情况……128
下载的另类途径-mIRC……131
PSP 1.50破解面面观……132

掌上风暴 掌上娱乐流行大介绍，手机游戏指南

盛大数位红+英特尔=?……136
微软加速Windows Mobile进程……137
《恋爱IQ测试》正式运营……137
本期PDA游戏TOP5……138
本期手机游戏TOP5……139

劲作社区 热门游戏话题和资料都在这里哦！

口袋基地……140
史艾帝国……144
青青牧场……148
逆转法庭……152
决斗都市……156
火纹圣殿……160
机战天空……164
恶魔古堡……168

人气专栏 精彩绝伦的各色栏目

编者手记……2
彼者的主义……4
仙人指路……24
市场云云……26
GAME品质……62
秘技侦探团……124
人人聊天室……170
任性贴图区……174
问答无双……176
掌机迷封神榜……180
女生·游戏·GO……182
掌机动漫坛：魔侦探的掌上神话剧……184

掌机游戏发售资料表……188

◆本期VCD影象目录◆



PSP游戏集锦……16分16秒

极品飞车 最高悬赏、龙战士3、洛克人DASH 钢之冒险心、TWELVE 战国封神传、天地之门

NDS游戏集锦……15分13秒

纳米迷踪、索尼克 狂奔、壮志凌云、游戏王 梦魇诗人、超执刀、押忍!奋斗!应援团

GBA游戏集锦……11分48秒

益智转转转、幻想少年
甲虫王者 通往最伟大的冠军之路

高手竞技台……5分

《超级马里奥A4》快速过关影像(WORLD2)

本刊声明

■ 本刊图文未经允许不得擅自转载或抄袭。如有发现，则根据相关法律追究相关人员责任。

■ 本刊编辑部恕不接受关于游戏攻略内容、秘技或购机指南的电话询问，对以上问题有疑问的读者请写信或电子邮件咨询，敬请谅解。

■ 凡发现本刊质量问题，请联系本刊发行部进行调换。

投稿须知

1、 请根据各栏目的征稿要求投稿。
2、 来稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编及电话等联系方式。
3、 投稿者文责自负，如发现抄袭或侵犯他人版权的现象，并给本刊造成损失，由投稿者承担全部后果和责任，本刊将依照相关法律进行追究。
4、 来稿不退，请投稿者自留底稿。
5、 凡向《掌机迷》投稿，自稿件发出之日起90天内，不得将同稿件发给其他媒体或网站论坛，如发现一稿多投现象，由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》90天内未使用稿件，作者可自行处理。
6、本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。
7、凡本刊发表的作品，本刊有权以任何形式对该作品进行修改、编辑和使用该作品，无须另行支付稿费和征得作者同意。
8、本刊概不接收已经在网络（或其他媒体）上发表的作品。

常用游戏类型说明

ACT	Action	动作游戏
AVG	Adventure Game	冒险解谜
ETC	ET Cetera	其他类型
FPS	First-Person Shooting	第一人称射击
FTG	Fighting Game	格斗对战
PUZ	Puzzle Game	益智游戏
RAC	Racing	赛车游戏
RAG	Rhythm Action Game	音乐游戏
RPG	Role Playing Game	角色扮演
RTS	Real Time Strategy	即时战略
SLG	Simulation Game	模拟战略
SPG	Sports Game	体育游戏
STG	Shooting Game	射击游戏
TAB	Table Game	桌面游戏

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

告诉我，
究竟该买哪种烧录卡好？




你问我？
不如看下页的
暑期烧录卡评测

目前，烧录卡市场的品牌之多，品种之多简直到了让玩家无法想象的地步。烧录市场的高度繁荣，制作者们的相互竞争使烧录卡的功能德得了极度提升，从每个品牌的单一特色到技术间的相互融合，加速发展的技术让玩家们感觉到了真正的实惠。在这NDS烧录时代即将来临之际，让我们来盘点一下目前国内市场上出现的GBA，NDS烧录卡产品吧。

一、GBA产品篇

（产品名称按英文字母次序排列）

1、CFTOGBA

CFTOGBA的产品SUPER CARD是2004年中期出现的烧录卡，其设计理念来源于GBA的电影卡。产品最主要的特点就是使用的储存媒体是数码相机常用的CF卡，CF卡具有低廉的价格，同时为SUPER CARD提供了超大的容量支持：烧录卡的容量计算一般是以Mbit为单位的，而CF卡的容量能够提供Mbyte为单位的存储空间。CF卡的使用使烧录速度不能成为衡量这款产品的主要依据，因为使用读卡器对CF的写入速度是非常快的。只不过由于本身缓存容量的限制，该产品实际能够运行的最大容量是256Mbit。

SUPER CARD是国内第一个在游戏当中加入即时使用金手指的功能，同时也是第一个实现即时存档的烧录卡产品。该产品还能够看GBA电影卡的专用电影，这个功能实际上使用了GBA电影卡的技术，而没有经过授权，按国内的说法就是“盗了GBA电影卡的版”。笔者在这里也不支持SUPER CARD的这种侵犯GBA电影卡文件格式的做法。这款产品并不支持后来GBA电影卡支持的水晶电影引擎，使用水晶引擎制作的电影文件在SUPER CARD只能看到满屏的马赛克。

缺点方面，由于该产品的设计并非非常完美，造成了CF的兼容性不是很好。而且，不少游戏运行的速度会变慢，特别是高速的动作过关游戏，这个问题更明显。还有，它不支持多数游戏的正常存档功能，不过可以使用即时存档代替。



↑2004年出现的CFTOGBA。

目前的GBA烧录市场已经步入后期发展阶段，但目前能够买到烧录卡的电玩商店仍然能够买到这款烧录卡产品，主要是因为该产品价格低廉。目前它不包含CF卡的零售价是280元，而且还配有最新的外壳模具，能够支持NDS运行GBA游戏。

产品优点：
1、支持CF卡，拥有超大的容量。
2、支持游戏中切换，使用金手指功能。
3、支持即时存档。
4、支持GBA电影卡的文件格式，水晶引擎格式除外。
5、支持电子书功能，也可以在游戏中使用电子书功能。
6、支持压缩文件

产品缺点：
1、没有时钟功能。
2、正常存档支持不完善。
3、不少游戏运行速度会变慢。
4、CF卡兼容性不完美
5、侵犯GBA电影卡的电影文件格式版权。

2、EZ FLASH

提到EZ小组制作的EZ FLASH，相信国内的玩家都不会陌生。由于EZ对品质的完美要求，其产品被国内的玩家视为高端产品，甚至可以说，EZ烧录卡开创了国内烧录卡的第一步，让全世界都知道了国内烧录卡产品的开发实力。不过，它的产品售价也是国内产品中最“高端”的。除质量以外，EZ烧录卡的另一大魅力是售后服务。不管出现任何的问题都能够得到圆满解决，如果产品硬件损坏还能够更换一个全新的产品，这也是让笔者感到最满意的地方。

EZ小组的产品线非常长，拥有EZ、EZ2、EZ2PS、EZ3等众多“儿女”。每一代产品的版本划分很细致，烧录卡使用的闪存芯片种类也非常多，三菱的芯片、INTEL的芯片、富士通的芯片、AMD的芯片、ST的芯片都曾被采用过。EZ产品的最大的特点体现在烧录器上。比起同类产品，这个烧录器的造型是最经典的，小巧、轻便。现在，这种烧录器的外观已经成为其它烧

薛玉坤	游戏是我梦想的天堂世界，而掌机是通向天堂的大道。
读者资料	17岁，男，454150，河南焦作市道清中学，兴趣：游戏



↑EZ小组目前的旗舰产品EZ3。

录卡模仿的对象，太极鲨烧录器、TT烧录器、Ewin烧录器、XG FLASH锐灵卡烧录器、大众卡烧录器等商品的外观都与其相似。此外，EZ烧录卡虽然不是功能最多的产品，但稳定性令人满意。

EZ2是EZ小组开发的支持时钟功能的烧录卡。它是系列中寿命最短的烧录卡，闪存芯片的供货问题造成它在市场存在的时间不超过一周，之后就被EZ2PS版本替代了。EZ2PS的版本划分在国内玩家中引起过争议。EZ2PS的初期版本采用的是ST闪存芯片，该芯片是手机常用的芯片，耗电量非常小，后面的采用富士通芯片版本的EZ2PS实际使用时间比采用ST芯片的少很多。网上提到EZ2PS这个“名号”时，一般指的是使用ST闪存的版本，能够拥有ST芯片的EZ2PS烧录卡也成了多数玩家的梦想。上市初期，由于发售者的价格策略，EZ2PS对金手指功能的支持与时钟功能一样被视作和原来的EZ烧录卡的差别，后来在广大用户的压力下，EZ小组被迫给原来的EZ烧录卡也加入了这项功能。其实笔者认为，把更多的实惠让给消费者，让更多的用户支持自己的产品也算是个两全其美的事情，也不知道EZ小组当初对这个问题作何考虑?

EZ小组目前的主打产品是EZ3。这个产品的硬件构架最为复杂，内置专用操作系统，支持压缩，具备移动U盘功能。虽然EZ小组声称EZ3有1Gbit的容量，但其实该产品能够实际运行的最大游戏容量还是256Mbit，而且，它不能同时烧录4个256Mbit，使用压缩功能时最大容量更是仅有128Mbit，所以严格来说，1G的容量只是商业上的宣传手法而已。如果NDS玩家需要购买实际容量1G的EZ烧录卡，那么还是选择老版本吧。

笔者在对EZ3烧录的研究中发现，EZ3的软件包括烧录卡的内置操作系统实际上都是由外包支持的，也就是让其他小组承接软件进行开发。这让笔者感觉到，EZ小组当初在EZ烧录时代的优势正在消退。当然，这可能是市场发展到后期的必然趋势，也可能是EZ正在韬光养晦，以便为NDS烧录卡求得进一步的发展。总之，笔者依然希望EZ在以后的NDS烧录卡市场上能走得更好。

产品优点：
1、产品质量稳定。
2、售后服务完善。
3、产品系列较多，适应不同的消费层次。
4、设计理念比较完美和超前。
5、国内市场占有率第一的高端烧录卡。
6、国内玩家公认的国内烧录卡第一品牌。
产品缺点：
1、售价在同类产品中较高。
2、后期研发实力下降。

3、EFA-LINKER

EFA-LINKER这东西国内玩家应该比较陌生，它是2004年年初在国外市场销售的烧录卡。该产品的显著特点就是烧录器没有独立出来，而是包含在了烧录卡里。因此，它具有小巧、简单、易用的优点。在连续使用时间上EFA-LINKER的表现非常不错，仅次于XG的XG2turbo。该产品的最大容量是512Mbit。



↑配套发售的EFA-LINKER。

EFA-LINKER的性能还是很强的，烧录速度在XG2 2005烧录卡出现之前堪称最快。硬件首个支持1MFLASH的存档、AR金手指格式（国外使用的金手指格式）和时钟功能。不过由于该产品在国内的上市时间较晚，所以在国内的销售量不大。

通过笔者的了解，这款EFA-LINKER实际上是EZ小组的在国外销售的一个特别版本，EZ小组把它变成单独的品牌基本上是一种销售策略。

产品优点：
1、小巧易用。
2、支持时钟功能
3、支持FLASH1M存档
4、烧录速度快。

5、支持金手指功能。
6、连续使用时间长。
7、优异的硬件工艺。
产品缺点：
1、国内上市较晚，造成用户面狭窄。

4、EZFA

EZFA是EZ小组的烧录卡项目提议人宝灯在离开EZ小组之后独立研发的系列产品。该产品没有独立的烧录器，必须与GBA联机后才能够进行卡带的烧录。EZFA是第一个支持时钟功能的烧录卡产品，但电池的问题造成了上市时间的延误，直到EZ2PS已经上市，改进过的EZFA才正式销售，错失了销售的先机。


↑带有时钟功能的EZFA。

EZFA的功能比较少，菜单部分还是英文语言，不过可以支持金手指功能。EZFA的初期销售专门面向国外，后来才得以进入国内市场。不过，这个时候的EZFA已经没有什么优势与EZ小组的新产品竞争了，支持EZFA的都是原EZ烧录卡的支持者。宝灯这个人物还是比较有传奇色彩的。他以前专门负责EZ产品的软件开发，在现在的EZFA上还能找到当时EZ的影子。不知道由于什么原因，EZFA在国内的销售量实在太少了，它的中文论坛人数最高只达到26人，平时则仅有几个人登陆，以至于最后被迫关闭。

目前EZFA的最新产品是Ecube 1Gbit，产品具备所有EZFA烧录卡的特点：移动U盘功能，记忆棒功能，能够以任意顺序删除卡中的游戏，支持ECube Loader背景图像的更新。虽然Ecube的功能与EZ3相差无几，但是由于市场上的悬殊差距，这款新产品没有得到更多玩家的认可。

产品优点：
1、第一个支持时钟的烧录卡。
2、支持金手指。
3、软件简单易用。
4、烧录速度快。
产品缺点：
1、市场占有率低。
2、对国内市场不重视。

5、EWIN


↑支持存档压缩的EWIN。

EWIN的烧录卡开创了国内烧录卡个性化发展的道路。商品的外壳颜色非常多，并且具备时钟功能，适合多数人的个性化需求。该产品是第一款内置了操作系统的烧录卡。如果说EZ是烧录卡领域的第1代，EZ2PS是第2代的话，那么EWIN的产品应该属于第“2.5代”。EWIN使用的操作系统是支持烧录卡的PogoShell专用系统软件，这个软件不是EWIN小组独立开发的，“2.5代产品”的缘由就在这里。该产品的上市时间是2004年初。

除了内置PogoShell操作系统之外，EWIN产品还有一个独特的功能，这就是存档压缩，一般烧录卡的存档芯片空间是有限的，但支持了压缩功能后，存档的问题就不用再担心容量不够了。EWIN烧录卡内置操作系统的功能可以提供平台的解决方案，图片、FC模拟器、电子书等功能的支持都使用了操作系统的插件方式，简单易用。EWIN对烧录卡的品质要求很高，塑料模具的原料均采用国外的优质原料。因此，EWIN的外壳晶莹剔透的，给人一种“高级”的感觉，硬件设计也堪称优秀。EWIN烧录卡最大的容量是512Mbit，但这一款在国内还没有正式上市。

产品优点：
1、内嵌图形界面操作系统，界面美观，操作方便。
2、随意添加删除文件。
3、可配实时时钟系统,对应所有时钟类游戏。
4、集GBA游戏，电子小说，图片，GB，FC于一体 。
5、压缩存档系统，同时保留大量存档文件，抛弃掉档烦恼。
6、记忆棒功能(SMS),支持存档GBA端备份。
7、超强软复位，支持绝大多数游戏和第三方程序的复位功能。
8、超稳定金手指功能，理论上支持无限条作弊码同时工作。
9、游戏休眠功能,支持几乎所有游戏的休眠。
产品缺点：
1、内置操作系统造成256Mbit的烧录卡不能烧录256Mbit游戏。

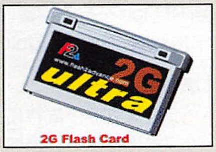
胡懿桓	适当游戏，有益健康。
读者资料	20岁，男，211132，江苏南京炮兵学院十二系九队四班，兴趣：掌机、竞技游戏、漫画

6、FLASH Advance



↑F2A—ULTRA是FAT的王牌。

国内早期的烧录卡玩家对法国的FAT一定不会陌生，笔者也购买了该品牌的产品。FAT是所有烧录卡的创始者，甚至可以说，没有FAT的出现，就没有EZ烧录卡的出现，它对烧录卡市场的影响是非常大的。FAT烧录卡使用的是INTEL闪存，高质量的SRAM芯片。这款国外设计的产品没有采用充电电池的设计，而是直接采用锂钮扣电池，但是保证提供5年的存档保存期。笔者当年购买的FAT烧录卡存档目前仍然存在，这个标准是国内的烧录产品不能做到的，从这点就能够看出国外产品对产品品质的严格要求。虽然FAT的烧录器体积庞大，而且是使用并口接口(以前的打印机接口)，烧录速度慢，但是稳定性很高。FAT的功能并不多，但它的确是一个经典作品，为国内的烧录卡厂家起到了抛砖引玉的作用。



↑目前最大容量的2Gbit。

FLASH Advance的产品系列拥有FAT、F2A、F2A Ultra三个系列。F2A Ultra是最高端的产品，最大容量达到2Gbit，支持时钟功能和所有存档模式，并且是首个支持即时存档的烧录卡，CFTOGBA支持即时存档是在它之后的事。

产品特点：
1、品质优秀。
2、产品稳定。
3、GBA烧录卡的开山之作。
4、最大的2Gbit容量支持。
5、F2A Ultra支持时钟、即时存档功能。
产品缺点：
1、产品售价高。
2、国内购买困难。

7、FIRE LINKER火线

国内不少喜欢研究改卡的玩家都会购买火线烧录器。火线烧录器支持的烧录卡是最多的，所以国内的不少DIY玩家都购买它来烧录自己修改的烧录卡，也就是把国内的GBA盗版卡带通过修改之后成为可以使用的烧录卡。由于火线烧录器支持烧录卡产品最多，所以火线烧录器上市之后遭到了盗版火线产品的侵袭。这使得本来早就应该公布的功能在盗版火线烧录器的出现下推迟了发布时间。正版火线烧录器有一个硬件的ID密匙，这是盗版火线烧录器所不具备的，后来更新的软件升级功能盗版火线也不支持。玩家如果需要购买火线烧录器产品，请到其官方网站认证是否正版。国内的魔卡、烧录尖兵都使用了盗版的火线烧录器，从这个侧面也可以看出火线烧录器的市场知名度确实不低。在一些高端用户心中，EZ可能是最好的，但是在低端用户心中，火线烧录器就是最好的产品。



←在国内知名度很高的火线烧录器。

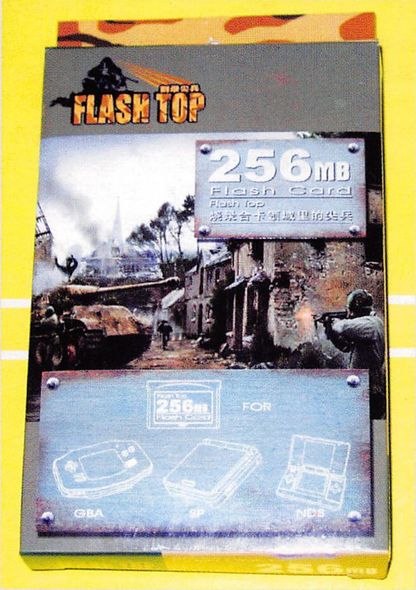
火线的烧录卡不是自己开发的，而是将其他厂家的烧录卡产品经过自己的二次软件开发后再上市的，原来的低廉烧录卡在火线烧录器的发挥下，增加了不少功能，甚至超过了原来烧录卡厂家的产品。不过整体上讲，火线产品的优势在于火线烧录器软件的开发上面，火线烧录器的优势不如烧录器明显。

产品优点：
1、支持烧录卡带众多。
2、软件开发速度快。
3、售价低廉。
4、烧录速度快。
5、支持改卡闪存芯片型号最多。
产品缺点：
1、使用并口，不如USB接口的产品方便。

8、FLASH TOP烧录尖兵产品

烧录尖兵也是在GBA烧录产品后期才出现的品牌，该产品搭配的烧录器就是盗版的火线烧录器。烧录卡本身的性能与太极鲨、TT烧录卡、灵锐卡一致。这款产品的功能单一，仅仅能够完成最基本的合卡烧录功能。最大的优势也是低廉的价格，适合对价格敏感，对性能要求不高的玩家。

刘伟诚	真正能给我们带来乐趣的游戏不需要华丽的画面，动听的音乐，只需有一颗耐玩的核心便可！
读者资料	15岁，男，150001，黑龙江哈尔滨南岗区公安街37-1号1单元801室，兴趣：掌机、电脑

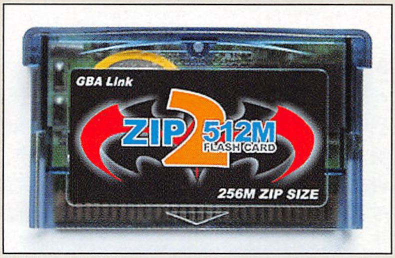


↑外形非常显眼的烧录尖兵。

产品优点：
1、产品价格低廉。
2、连续使用时间长。
产品缺点：
1、功能单一。
2、使用盗版的火线烧录器
3、产品存档容易丢失。

9、GBALINK

GBALINK是EDIY小组推出的一种烧录产品。它的定位一开始并不是烧录卡，其功能只是用来保存游戏卡带的存档、读取存档、运行小游戏。后来EDIY小组意外发现，国内的GBA盗版卡带本身就是一个基本的烧录卡雏形，通过简单的修改之后，盗版的卡带能够充当烧录卡。所以在GBALINK的发展初期，GBALINK被定位于低端产品，许多当时使用EZ烧录卡的玩家并不承认



↑GBALINK名作—ZIP2 512M。

GBALINK是一套完整的烧录卡。后来经过了128M专用合卡的失败，EDIY潜心研究了一段时间以后，震撼推出了全世界第一个支持压缩功能的ZIP系列烧录卡。ZIP烧录卡产品的出现，让GBALINK的产品摆脱了低档次的印象。此时，为了配合ZIP系列的烧录卡推出，第一款支持中文菜单的烧录卡也诞生了。后来EDIY小组再接再厉增加了金手指功能，使GBALINK成为第一款能够在GBA的菜单程序选择金手指选项的烧录卡。GBALINK烧录器初期版本都使用并口接口，后来在玩家的热烈要求下发布了USB烧录器的版本。如果评比最为玩家考虑的烧录卡品牌，笔者相信非GBALINK莫属。

种种迹象表明，GBALINK昔日的“丑小鸭”正在逐渐成长为一只天鹅。在众多的烧录卡产品中，GBALINK学习其他品牌的功能效率是最快的，目前的ZIP2烧录卡已经具备了记忆棒存档系统、存档压缩、金手指支持、菜单界面DIY功能和时钟功能。ZIP共有ZIP、ZIPSE、ZIP2三个系列产品，目前的旗舰产品就是刚推出的ZIP2 512Mbit。该产品最显著的特点就是具备256Mbit的压缩使用空间。经笔者亲自测试，如果配合压缩功能，512Mbit卡带的存储空间实际上可以达到940Mbit左右的容量，甚至可以说，ZIP2 512卡带能够容纳将近1Gbit的游戏数据。

产品优点：
1、全球第一个支持压缩功能的烧录卡。
2、支持记忆棒存档系统。
3、ZIP2支持时钟功能。
4、支持存档压缩功能。
5、支持金手指。
6、支持中文菜单界面，存档都能支持中文文件名。
7、USB版本烧录器烧录速度很快。
8、支持菜单界面DIY。
产品缺点：
1、使用压缩功能需要等待解压缩时间。
2、存档电池电压过高3.6V，容易造成充电不满的现象。

10、GBALINE产品

GBALINE让玩家产生最深刻印象的就是当初低价销售产品的承诺。当初，GBALINE预先公布的售价曾经让人不能接受，尽管后来实际销售时价格有所变动，但还是超过了玩家们的预期。GBALINE的产品的优点在于本体分为2个部分，一部分是作为烧录器的AnyU，另一部分是

李保莹	不管什么样的游戏，自己喜欢才是王道。
读者资料	20岁，男，300091，天津江桥区爱华里1门413，兴趣：COSPLAY



↑GBALINE“不可分割的组成部分”AnyU。

作为烧录卡的AnyC。AnyU烧录器的特殊地方是造型像一个U盘，是通过标准的U盘结构在增加了GBA联机程序后构成的，而且也的确能够当电脑的U盘来使用。采用这种结构的好处是烧录器可以不依赖电脑烧录游戏，只要AnyU内保存有游戏ROM，就能直接烧到烧录卡当中。AnyC其实就是一个最简单的烧录卡，不支持合卡游戏功能，每次至多只能烧录一个游戏。虽然后来也推出过支持合卡烧录的版本，不过笔者认为由于ANyU能够提供即时烧录游戏的功能，使用合卡游戏功能的优势不大。

AnyU烧录器支持改卡的烧录卡，不过支持闪存芯片的型号可能不如火线烧录器优秀。GBALINE的软件开发速度比较慢，而且目前该网站不能够登陆，笔者也不能够断定GBALINE小组是否还在销售这款产品。不过该产品的概念还是很不错的。

产品优点：
1、概念比较超前，两部分的结构对后来的产品产生了影响。
2、AnyU随时能够烧录游戏，烧录游戏不再依赖电脑。
3、AnyU支持改卡烧录卡，给玩家提供了较大的使用灵活性。
4、AnyU可以当作电脑U盘使用，辅助功能强大。
产品缺点：
1、外观工艺不算很好，商品性和关注度略显低下。
2、目前不确定开发者是否仍在予以支持，发展性值得怀疑。

11、GBA MAGIC产品

GBA MAGIC与XG2 TURBO几乎是一样的产品，分区结构、SMS记忆棒系统，硬件存档、时钟功能都能够很好地支持。造成XG2 TURBO与MAGIC烧录卡一样的原因在于XG2TURBO的产品并不是由XG自己开发的，而是由台湾的开发组开发的，XG只不过购买了产品自己销售而已。初期的MAGIC烧录速度与XG2 TURBO一样让人难以忍受，后期出现了自己的并口烧录器版本后烧录速度有所改善，但笔者怀疑并口版本的烧录器就是盗版的火线烧录器。目前这款产品256Mbit的价格是298元，价格很有竞争力。

产品优点：
1、售价低廉。
2、支持SMS记忆棒系统
3、支持时钟。
4、硬件存档支持。
5、引导菜单不占用存放游戏闪存的空间。
6、超长时间运行。
7、采用分区结构，能够任意删除游戏，信息管理较为方便。
产品缺点：
1、烧录速度慢。
2、时钟不准确。
3、在烧录非标准容量游戏时，分区结构容易造成容量浪费。



↑在当前市场上拥有不小竞争力的MAGIC。

曾能荣	爱掌机，需要理由吗？
读者资料	17岁，男，350100，福建闽侯，兴趣：动漫、掌机

12、魔卡烧录产品



←包装非常醒目的魔卡烧录卡。

魔卡也是在近期才出现的烧录卡，售价低廉，也采用盗版的火线烧录器，由于魔卡使用与太极鲨相同的ASIC芯片，所以性能与太极鲨基本相同。由于使用的烧录器是盗版的，魔卡的软件方面不能升级，这种状况势必造成烧录卡的功能在一段时期内不会进行更新。不过从另一方面来说，这种烧录卡拥有相对稳定的性能，比较适合新手使用。

产品优点：

1、售价低廉。

2、连续运行时间长。

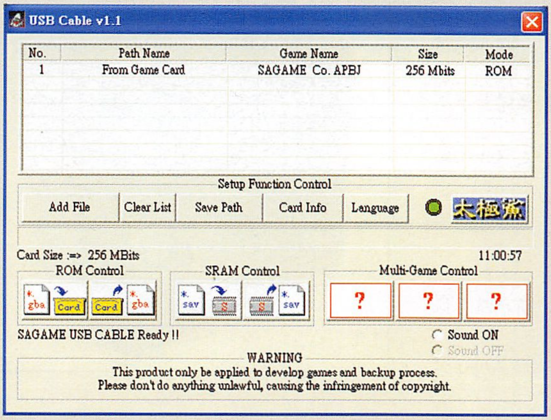
产品缺点：

1、产品品质差，出现过整批产品出现故障的现象。

2、容易出现不能够存档的现象。

13、太极鲨

太极鲨其实就是新慧福锐灵卡的生产厂家，只不过以一个独立品牌上市而已。该产品的特点就是价格便宜。性能方面总的来说不是很稳定，烧录软件存在明显的缺陷。不过该卡由于也是使用了ASIC控制芯片，卡带的功耗很低，能够长时间运行游戏。该产品的烧录器外观与EZ一样，但是芯片并不相同，所以不能够使用EZ的烧录卡烧录太极鲨烧录卡。太极鲨的产品售价比较便宜，属于入门玩家的选择范围，刚刚接触烧录的玩家不妨选择它作为起点。



→常见烧录工具太极鲨的操作界面。

产品优点：

1、售价便宜。

2、连续运行时间长。

产品缺点：

1、烧录软件功能单一，菜单不支持中文。

2、烧录卡支持的功能不多。

3、对非标准的游戏造成空间浪费较大。

4、游戏存档支持不完整。

14、TT烧录卡产品

TT烧录卡与太极鲨烧录卡产品属于同类产品，烧录卡、烧录器都是相同的，产品的性能、参数也相同，不同的只有产品包装和标识，在这里就不赘述了。

15、灵锐烧录卡

灵锐烧录卡是新慧福推出的烧录卡，产品的性能与太极鲨烧录卡一致。灵锐卡的目标主要针对不太了解电脑的玩家，烧录器不和烧录卡一起销售，销售者只对电玩商家提供烧录器。新慧福的灵锐卡销售属于“美好梦想”模式，就是玩家每次烧录的时候都必须到电玩商家付费才能够烧录游戏，可这样的烧录游戏方式给烧录游戏造成了局限性。



↑新慧福推出的灵锐卡。

徐一帆	当我买来《任天狗》后，发现了一个可怕的问题，那就是——上课不敢玩，动不动就会引人注意，太可怕了。
读者资料	17岁，男，450052，河南郑州太和路188号泰和苑2号楼一栋24号，兴趣：动漫、游戏

产品优点：
1、售价低廉。
2、连续运行时间长。
产品缺点：
1、不对玩家销售烧录器，造成烧录游戏存在局限性。
2、针对电玩商家盈利考虑的产品。

16、POPCARD大众卡



↑能够使用多种烧录器的大众烧录卡。

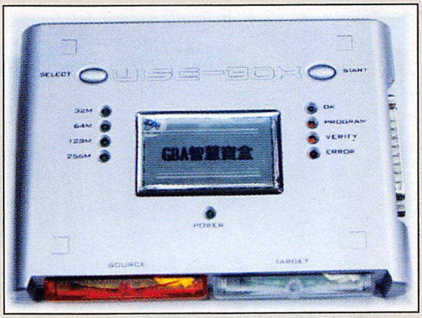
这款产品的独特地方就是能够使用EZ、XG的烧录器进行烧录。大众烧录卡的性能也与太极鲨的性能相同，适用相同的ASIC芯片。这类产品的售价都是比较低廉的，当然功能也比较少，适合入门级、考虑价格因素的玩家。大众卡的烧录软件是修改过的EZ烧录软件，所以后续软件升级功能几乎没有。

产品优点：
1、售价低廉。
2、连续运行时间长。
产品缺点：
1、产品品质不是很好。
2、烧录程序是修改过的EZ程序。

17、WISE BOX智慧宝盒

说起智慧宝盒,可能没有GBA玩家会不认识。在国内的烧录卡低端产品市场中，真正销售量最大的可能是智慧宝盒。实际运作中，一般都是电玩商家销售智慧宝盒的卡带，并提供烧录游戏的服务，每次烧录游戏的费用5－10元不等。智慧宝盒的烧录器可以提供卡对卡的烧录游戏，这个特点就比较适合电玩商家进行经营，也适合对电脑不太精通、或者家里没有电脑的玩家适用。

智慧宝盒卡带的售价都是十分低廉的，但是卡带不支持合卡，只能每次烧录一个游戏。它的



↑能有效支持游戏存档的智慧宝盒。

烧录速度非常慢，但是游戏存档支持却非常好，早期多数烧录卡不支持的存档模式智慧宝盒都能很好地支持。简单的操作、良好的存档支持让智慧宝盒占据了烧录卡市场上相当大的份额。

产品优点：
1、烧录操作简单
2、存档支持良好
3、售价便宜
产品缺点：
1、烧录速度慢。
2、不支持合卡。

18、XG FLASH

XG烧录卡可以说是最受争议的一款产品。从XG开始销售的时候，制作者就透露，这东西的硬软件与EZ100%通用。由于XG烧录卡的代码是EZ内部员工泄露出来的，所以能够兼容EZ软件就是正常的事情了，某种意义上说有点“抄袭”的味道。不过，正是由于XG的推出，烧录卡的价格才得以逐渐降低。原来的EZ256M的价格高达千元，XG出现以后，售价就降到了650元左右。后期XG产品当中最失败的是XG2 PRO烧录卡，耗电量惊人，只能够运行2－3个小时，而且软件的烧录功能极度不完善。从这次设计失败之后，XG就采用了台湾开发小组的产品，国内正式上市的产品型号就是XG2 TURBO。这个产品在当时拥有很多超前的功能，例如：具备超级记忆棒SMS系统，时钟功能，引导菜单采用单独存放闪存，分区结构设计，超长使用时间。但是在实际使用的时候玩家们发现，这款产品的设计中存在顾此失彼的问题。例如SMS系统，XG2TURBO的SMS系统是该系列中最核心的部分,但它太依赖SMS了。运行第一个游戏的时候，游戏存档是保存在SRAM芯片当中的，如果此时需要运行第二个游戏，那么就必须先保存第一个

刘心宁	等我哪一天发了大财，第一件要干的事就是入手所有的游戏机。
读者资料	18岁，男，215300，江苏昆山市昆山中学高二18班，兴趣：《口袋妖怪》



↑XG2PRO最新推出的2005版本烧录卡。

游戏存档到SMS系统中，这样才能保证第二个游戏运行的时候，第一个的存档不会被第二个游戏的存档所覆盖。分区管理闪存的问题也是争论较多的，它的分区是以32M为扇区的，如果烧录标准容量的游戏，那么是不会浪费空间的，但是如果你烧录的不是标准的游戏，那么就会浪费闪存的使用空间。例如你烧录的游戏是68M，那就会浪费掉64+32M的空间。尽管后期XG修改了分区的最小容量，但是32M划分的问题还是没有解决。XG2TURBO还有一个严重的问题，就是时钟走时不准。这个问题是ASIC设计缺陷造成的，软件根本修改不了。此外，XG2TURBO的烧录速度也非常慢。

XG系列包括XG、XG2PRO、XG2TURBO、XG2 2005版本以及XG2PRO2005版本。2005年推出的烧录卡采用了最新的烧录器设计，烧录速度有了显著的提高，从原来的最慢一下子提升到了目前烧录卡当中的最快。当前XG烧录卡产品的最薄弱环节可能就是它的软件开发了。

当前在国内市场中，市场销售达到“遍布全国”水平的只有EZ和XG。甚至可以说，有电玩商店的地方就有EZ、XG烧录卡的存在。而且，XG还是第一个提供以旧换新服务的烧录卡产品。由此可见，XG当前的市场潜力是非常巨大的，今后的XG应该还能实现长足的发展。

产品优点：

1、超长时间运行，保证玩家进行烧录时的使用延续性。

2、2005版本弥补了旧版的不足，具有较快的烧录速度。

3、支持SMS超级记忆棒系统。

4、支持时钟功能。

产品缺点：

1、时钟运行不准确。

2、采用拆卸电池设计，会增加日后的购买电池成本。

3、软件开发能力薄弱。

以上就是市场上出现最多的产品，当然可能还有遗漏的产品，但是笔者认为以上的产品都是能够具有代表性的产品，而且都是比较容易购买到的产品。比较能够充分说明GBA烧录卡品牌分布的成分所在。

二、NDS产品篇

1、NEOFLASH

NEOFLASH 是目前市场上出现的唯一一款NDS烧录产品。NDS烧录卡的研究一直困扰了国内的烧录卡生产厂家，NDS的破解成功与否直接影响着NDS烧录卡研制的进程。NEOFLASH这个品牌在最近的各种报道中屡次出现，但是实际看到NEO烧录卡的真面目之后，大家会不会觉得NEOFLASH有点像XG生产的东西呢？目前XG的官方答复比较暧昧，既不说明NEOFLASH是不是自己的产品，也不否认跟XG产品有关联。据笔者猜测，NEOFLASH没准是XG提供硬件设备，让国外黑客研究的NDS烧录卡产品。该产品的关键性硬件PASSME能够说明这个问题。在NDS烧录卡的研发上面，XG的确走得比较快。目前在GBA时代领头羊的EZ小组还没有公布相关的NDS烧录卡产品，在研发速度上被XG抢了先机。

从目前的相关测试结果来看，NEOFLASH的表现还不能够让人满意，高昂的价格(零售价1400元)，PASSME的庞大外形，必须配合正版的游戏卡带才能够正常运行NDS的官方修改游戏都令人却步。而且NEOFLASH的游戏存档是依靠正版游戏卡带的存档支持的，而且如果烧录的NDS游戏存档模式与NDS正版卡的存档模式不兼容也不能够正常完成存档功能。NDS烧录卡的研究困难是由于NDS硬件加密造成的，正版游戏当中有RSA的检测密匙，只有通过正版卡带的RSA密码验证才能够运行NDS的游戏。如果NDS检测游戏发现没有RSA加密部分，那么NDS将会停止程序的运行。NEOFLASH的工作原理就是利用PASSME把正版卡带的RSA加密部分通过NDS的

赵杞	友人没见过SP，只玩过GB，一天见我玩SP就对我说：“赵哥，你机子这么奇怪，还折叠式的。”
读者资料	12岁，男，450002，河南郑州实验中学家属院，兴趣：动漫、掌机

加密检测，然后再读取放在GBA卡槽内的NDS游戏数据，这样的来回读取造成了NEOFLASH的游戏运行时间非常短，只有4小时左右。当然，作为第一款的NDS烧录卡，NEOFLASH还有发展的余地，我们可以先将期待放低，等待问题的逐步解决。目前由于黑客组织公布了NDS读取游戏数据的软件，未来NDS的游戏会逐渐充实起来，NDS烧录时代的来临应该也为时不远了。



↑NEOFLASH领先了烧录的时代，成为NDS烧录领域的“弄潮儿”。

产品优点：

1、第一款能够运行商业游戏的NDS烧录卡。

产品缺点：

1、PASSME体积较大。

2、运行时间短

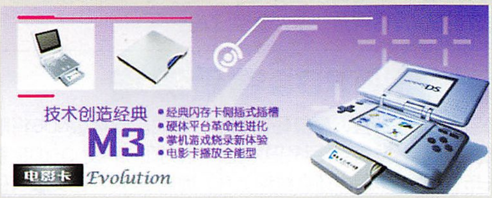
3、游戏存档支持不完善。

4、高昂的售价

2、G6、M3产品

逸趣科技公司最近对NDS烧录卡研究有了丰厚的成果。这家公司原来生产的产品是GBA电影卡，产品研发实力和软件开发实力都很强。该公司即将推出具备电影卡功能的NDS烧录卡产品G6烧录卡和M3电影卡。G6的产品内置了闪存芯片，M3电影卡仍然以CF卡为储存媒体。这两款产品还没有正式上市，性能及数据目前仍是个未知数，笔者将会在它们推出之后再为大家作进一步的介绍。





↑即将推出的G6和M3，NDS烧录再添新丁。

从某种意义上说，国内的GBA和NDS玩家是幸福的。烧录卡这种特殊商品降低了游戏费用的门槛，带给了我们无限的快乐。烧录卡的魅力不仅在于能够运行商业游戏，而且也能够提供其他的功能：我们可以用它运行自制的软件以及模拟器。笔者坚信，经过了GBA烧录时代洗礼的国内厂家今后还会在NDS烧录卡上推出更完美的产品。让我们拭目以待吧！

编者按：

从2001年GBA问世到如今NDS市场的逐步展开，在这短短四年间，各路的烧录卡品牌纷纷出现，从最早的法国货到现在的大量的国内品牌，功能齐全，档次多样，着实让人体验到了民族工业的伟大。国内厂家最早先是模仿国外，继而开始自行研发自己的产品，慢慢从众多的同行中脱颖而出。其中既有像EZ和XG这样一开始就具备独立品牌和开发实力的厂家，又有像EDIY这样从开发小型电子产品入手，经历改装别人品牌的“D”版过程，最终走向自主研发的烧录器开发小组。可以说，当前市场上大家的产品已经不相上下，如何占领更多的市场份额，拼的可能还是产品的后期服务和实用功能的追加。

编者自己的两盘烧录卡从购买之初用到现在一直在正常运行，这多亏了曾经得到高人的指点。如何在当今“乱花渐欲迷人眼”的烧录卡市场上选择适合自己的品牌，是一件很有学问的事。希望本文能对玩家们购买烧录卡起到一定的帮助。

文：binbin30／责编：天意

王林海	人生因掌机而精彩。
读者资料	17岁，男，300204，天津河西区九龙路荣华里3号楼10门101，兴趣：上网

最热门最受注目的新闻焦点！海外市场新闻采风！
新闻话题镜的业界

特报 SCOOP 生产不足还是供大于求？PSP减产三分之一

根据《日经BP》的报道，SONY公司已经将今年的PSP预定产量由原计划的1800万台下调至1200万台，减产幅度达到了33%。与此相对的是，任天堂预计NDS的销量将在明年以前超过2000万台。

早在年初，SONY官方就表示今年计划生产大约1800万台PSP便携式掌机，然而，到了四月，在SONY公布的全年财政报告中，PSP的预定产量仅仅只是1200万台，和PS2 70000系列主机的产量相同。《日经BP》认为其中的一个原因可能是SONY方面自身的生产条件不足，1800万台的产量压力过高。但也有许多业界观察家则推测：造成减产的主要原因来自于PSP的需求量没有达到公司预期的目标，供大于求导致了这次大幅度减产。

热点点评：

相对于NDS市场的热火朝天，PSP虽然也卖得还算不错，却总是出一些旁枝末节的问题。这一方面固然与PSP的高技术、高成本有关，但是否也反映了SONY对于局势的控制有些力不从心呢？（评论员 HAL9000）

事件 EVENT 对游戏的热爱战胜死亡 口袋妖怪拯救遇难少年

一位名叫Brennan Hawkins的11岁美国少年在犹他州的山中遇难，经过4天后方被救出。虽然受了严重的跌打损伤并出现脱水症状，但少年却显示出惊人的生命力。被救出的少年在补充水分之后向救助队员索要手机表示“想玩游戏”。报道称，该少年在山难中坚持4天的最大动力是他遇难之前订购了《口袋妖怪》卡片，将要入手的卡片坚定了他的求生欲望。而他获救后对母亲的第一句话就是“卡片送到了吗？”

事件 EVENT 马里奥推波助澜 美版NDS销量激增

自从任天堂在美国发售与《马里奥64DS》同捆的NDS以来，美版NDS的周平均销量提高了86%。而自从去年11月发售以来，《马里奥64DS》已经卖出了超过100万套，是最畅销的NDS游戏。同捆版NDS将限量发售到7月31日为止，可以预见美版NDS的销量在本月内还会继续上升。而随着8月22日美版《任天狗》的发售，相信还会掀起新一轮NDS购买狂潮。

事件 EVENT 首发销量出乎意料，韩版PSP修正销售目标

《亚洲时代》25日刊登了对SCEK的采访，表示韩国将提高PSP的年内销售目标。

韩版PSP发售于今年5月，在不到两个月内取得了13万台的成绩。这种成绩在韩国当时反日气氛高涨的情况下，是相当不容易的。SCEK代表Yoo认为“PSP的魅力是无法阻挡的”。鉴于这种情况，SCEK决定将原本50万台的年内销售目标提高10%到20%。

虽然如此，但韩版PSP也并非毫无问题。例如售价比其他国家高出不少（美版PSP售价249美元，韩版售价则折合323美元）的问题，Yoo表示“这是由于日本制品进入韩国要课取高额关税所导致的，SCEK对此也毫无办法。”此外对于沸沸扬扬的坏点问题，SCEK方面也认为这并不是什么大问题，别的国家都没有出现如此反应，是韩国用户过于敏感了。

评论员文章仅代表作者观点，不代表本刊立场。

硬件 HARDWARE SONY策划新产品 PSP专用电视解调器

2003年的美国消费者电子大展(CES)上，SONY曾提出了“使用记忆棒接口的电视解调器(TV Turner)”的概念，但之后并未推出相关产品。如今，SONY开始计划将这一概念对应到PSP上，令PSP拥有电视机的功能。对于这一计划的详细内容SONY并未透露，一些海外网站则表示“这款产品相当诱人，可以接受的价格大约在200到300美元”。



事件 EVENT 影片销量突破50万大关 UMD被承认为国际标准

SCE宣布，国际标准化机构Ecma International已经在6月21日正式承认UMD为国际标准规格。

截止到6月底，UMD电影《生化危机·启示录》及《卧虎藏龙》在北美的销量已经突破20万大关。其他作品的总销量虽然未经严格统计，但粗略估计应该已经突破50万大关。这一数字还不包括与美版PSP捆绑的《蜘蛛侠2》。从这一点来看，UMD获得国际标准规格可以说是大势所趋。

事件 EVENT SONY起诉水货贩卖者 商家抱怨欧版PSP发售太迟

近日，SONY向英国的大型商品销售网站“Elctric Bird Land”发出警告，勒令其停止销售水货PSP。迄今为止Elctric Bird Land已经销售了数百台PSP，而像这样的销售网络在欧洲还有许多。SONY对外关系负责人表示：“法律中明文禁止从美国或日本平行进口PSP，SONY绝对不会放任这种行为的发展”。但Elctric Bird Land也有满腹牢骚：他们表示SONY并没有为PSP在英国注册商标，而只是在英国西部港口布里斯托尔有一家小型IT公司而已。由于欧版PSP要等到9月1日才能发售，远水不解近渴，他们只是将商品提供给有需要的顾客而已。

热点点评：

作为第三大潜在市场，PSP在欧洲的发售日一拖再拖，被美国、日本晚了大半年不说，连韩国和新加坡这等“弹丸小地”都抢在自己前面。欧洲玩家的心情想必是相当憋屈的。而SONY一方面宣布减产，另一方面又以“供应不足”来搪塞欧洲用户。就算SONY说自己也有本难念的经，至少这种对待消费者的态度就相当的不负责。（评论员 HAL9000）

事件 EVENT 日欧版PSP统一区码 UMD影像可以互换

众所周知，PSP游戏软件没有区域限制，任何版本的PSP可以玩任何国家发售的游戏。但UMD影音产品则像DVD一样有区码限制，不同国家之间无法通用。近日，SONY影业(SPE)声称欧洲的UMD区码将与日本相同，这也就意味着日本的UMD影音产品将可以在欧版PSP上播放，反之亦然。原本日欧DVD方面也是统一区码，但由于电视制式的区别而无法正常放映。对于没有制式问题的PSP来说，日本与欧洲的用户可以毫无隔阂地互换影片。

软件 SOFTWARE 坏点不再是死穴？网上惊现PSP屏幕修复软件

前一阵，网络上流传出一款“PSP屏幕修复软件”，号称可以修复PSP屏幕上的坏点。作者声称，自己是受到液晶电视商家提供的屏幕修复DVD启发，而编写的这款程序。该程序将通过不断播放红绿蓝闪烁的画面修复PSP的坏点，据称成功率达60%。最近，这款软件又推出了新版本，提供了用于检查修复效果的黑白屏功能。据称有不少玩家使用了此软件，有人成功也有人失败。不过作者声称即使失败也没有副作用，可以放心使用。



该软件在1.00到1.52版的PSP系统上都可使用，饱受PSP坏点折磨的玩家可以找来下载试试。

评论员文章仅代表作者观点，不代表本刊立场。

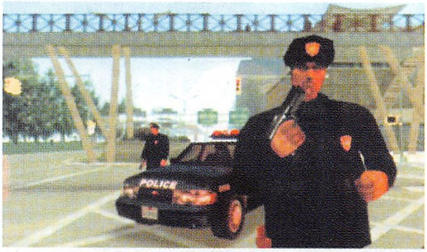
事件 EVENT 美国进行抽样调查 PSP游戏性重于多媒体

美国调查公司Parks Associates前一阵进行了称为“Mobile Entertainment Platforms and Services”的抽样调查，其中关于PSP的内容如下：
对于PSP图形机能表示兴趣的人占46%；
对于游戏性能或游戏种类感兴趣的各占29%；
为了播放影音而购入PSP的人只占6%。

Parks Associates进行调查的目的是为了确定PSP的定义究竟是“游戏机”还是“携带多媒体设备”。根据这一结果，该公司表示：PSP需要提供更多能满足影音爱好者的商品，并在网络下载等方面提供更多的选择。

软件 SOFTWARE 《横行霸道·自由都市故事》最新情报

澳大利亚游戏杂志《The Official Playstaion 2 Magazine in Australia》刊登了PSP版《横行霸道·自由都市故事》的最新情报：本作的地图大小与3代相同，但岸边的谷地则增达到两倍左右。由于是同一场景，游戏中的建筑与3代基本一致，但行人与车辆的配置则有很大变化。一些3代的人物也会登场。玩家在游戏中还可以像《罪恶都市》那样更换服装或是射爆车辆的轮胎。由于PSP强大的图形机能，本作的画面要比3代更精致。除此以外，PC版大受好评的“自定义电台”也被继承下来：玩家可以把喜欢的MP3保存到记忆棒里，在游戏中播放。



事件 EVENT 掌上电脑用GBA模拟器公布 日本玩家自制控制器

最近，日本发布了掌上电脑（PocketPC）用GBA模拟器PocketGBA v0.1-alpha，已经确认可以模拟《马里奥赛车》等游戏。但由于掌上电脑没有GBA那样的控制器，聪明的日本玩家便自己动手做了一个迷你控制器，颇为有趣。



八卦 RUMOR NDS版《口袋妖怪》情报公布 本作将接近MMORPG？

游戏情报站Neoseeker公布了NDS版《口袋妖怪》的最新情报：本作中玩家可以与其他用户合作或对战，也可以为了成为口袋妖怪大师而加入火箭团。此外，游戏中的Gym馆主、训练员甚至旅店、商店店长都可以由玩家来扮演。游戏采用真实时间制，世界会受到现实时间的影响。画面方面，大约是N64版《口袋妖怪竞技场》的水准。从这些地方可以看出，本作在系统上比较接近MMORPG（多人在线RPG），估计将会对应即将架设的NDS网络。

不过，以上消息并未得到任天堂的官方证实，可信度方面有待商榷。

可信度 50%

简讯 EXPRESS 掌机情报简讯台

●任天堂将在7-8月间召开大型战略发表会，公布GBM的具体价格，并有一批强力新作随同。

●PSNFO消息：某小组声称其已经开发了完美的PSP用ISO引导程序，可以无需引导直接运行保存在记忆棒上的游戏镜像。

●任天堂宣布GBM(Game Boy Micro)将于11月发售，同时还将发售NDS用的新外设，详细不明。

●BANDAI公司对2000名儿童进行抽样调查，显示日本最受6-12岁儿童欢迎的动画/游戏角色是《口袋妖怪》。

●任天堂公司6月28日的统计数字显示NDS在欧洲的销量已经突破了100万大关，其中英国占25万台。

评论员文章仅代表作者观点，不代表本刊立场。

最热门最受注目的新闻焦点！ 中国市场热点聚焦！

新闻话题 国内热点

事件 EVENT

PSP又遭高人破解 ISO镜像运行成功

本刊讯 近日，模拟界又有惊人消息传出。网上放出了一种可以用PSP直接运行ISO镜像的软件。今后，PSP玩家将可以直接从网上下载游戏来玩。

7月初网上出现的这款软件叫做Lumines MS LOADER，是为了运行PSP上的著名游戏《Lumines》而制作的一款软件。据放出这款软件的模拟网站负责人透露，使用这款软件时，先在PSP里放一张UMD盘，然后将这款软件中的文件eboots解压到PSP中，再将文件Lumines复制到PSP根目录下，并把BOOT.bin替换成打过补丁的同名文件就可以运行了。

网上放出这款软件之后，许多网友最为关注的还是PSP主机系统版本的对应问题。软件制作者使用的是搭载了1.5版系统的美版主机，因此软件发布时有消息声称只对应1.5版系统，但后来网友的测试报告中称，1.0版系统也能够运行这款软件，并且运行更为简便，免去了软件中的引导程序。从目前的资料上看，市面上各种系统版本的PSP主机似乎都可以运行Lumines MS LOADER。这款软件支持的首个PSP游戏就是《Lumines》，这款游戏是由Q-Entertainment的负责人水口哲也担纲制作的最新作品。水口哲也曾经监制过《Space Channel 5》和《Rez》等人气音乐游戏，是SEGA原来的著名制作人。《Lumines》承袭了《Rez》的独特影音风格，在方块游戏中融入了华丽的声光效果，是一款以“新感觉”为主题的音乐益智游戏。网上放出的这款游戏的镜像大小只有137m，很适合直接下载。有网友说，除《Lumines》以外，Lumines MS LOADER可能还支持《山脊赛车》等游戏，但目前网上还没有相关的测试报告。

目前这款软件还不支持声音，但网上有人透露，制作者将在下一个版本中加入声音支持功能。至截稿时止，已经有消息声称开发出了PSP的ISO完美引导工具，该工具将可以支持所有PSP游戏。



←水口哲也的大作《Lumines》通过新软件「普及」到了国内的PSP玩家手中。

热点点评：

这个消息对于掌机玩家来说无疑具有相当大的震撼力。一直凭借技术水平而“高高在上”的PSP游戏如今通过ISO镜像方式实现了网上下载，无论从哪个角度来说，都是一件足以影响国内掌机市场的大事。这个软件如果得到发展，PSP玩家们面前就会增加一条游戏软件的廉价获得渠道，这很可能会导致PSP游戏软件销售情况的变化。至于这款软件的出现会不会对PSP主机的销售造成影响现在还难有定论，不过网上已经有言论认为，如果某种掌机游戏软件来源实现了低端化，玩家们在购机时心理必然会向这款主机产生一定的倾斜。

Lumines MS LOADER发布后，一些网友还就这类软件是否应该算作“模拟”展开了争论。有些网友指出，这个软件实质上是模拟了UMD的读取环境，然后运行ISO光盘镜像，和用DAEMON Tools玩ISO本质是一样的，因此也应该归入模拟的范畴。模拟界的行动时时牵动着掌机市场的发展，而模拟自身的内涵也在得到不断发展。有评论指出，模拟的逐步成长已经成为一种自然的趋势，但当前国内在这个领域的规划与理论构筑方面还欠缺一些较为成熟的模式作为指导，而非官方的本质对这些模式的形成造成了一定障碍。模拟走向自我完善，仍然不是一朝一夕之事。 （评论员L.H.）

NDS“官方模拟”反响强烈 玩家期盼新型软件出现

事件 EVENT

本刊讯 6月下旬，国内网上出现了一款“NDS官方模拟器”，可以在PC上运行NDS的部分ROM，这引起了玩家们的强烈反响。近日，许多玩家借此发表评论，希望能看到更新型的NDS模拟软件。

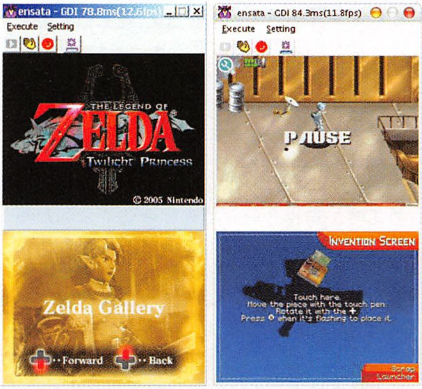
据消息灵通人士介绍，这款号称“NDS官方模拟器”的软件Ensata的确是由官方制作的，但它并不是为玩游戏而制作的专门模拟器，而是SDK开发包中的一部分，用来供游戏开发商进行游戏调试，通过某种渠道泄露到了网上。目前网上出现的1.3c版本可能制作于2004年。

经网友进行测试，这款软件不支持Windows 2000以下的系统，实际使用时，执行文件在Release文件夹下，rom执行时需要解压，加载rom后要点一下run才能运行。目前该软件已经可以运行数款NDS的ROM，模拟画面非常完美，没有任何贴图问题，支持鼠标/手柄输入、D3D渲染以及记忆卡，而且可以自行设置键位。但是运行速度非常慢，并且不支持音频。另据网友介绍，这款软件运行ROM时不支持zip格式，并且只能使用clean版的ROM。

Ensata出现在网上之后的一段时间中，不少玩家纷纷就此展开评论。其中不少人认为，从模拟精确度高、画面表现优秀和不支持声音等方面可以确定，这个“模拟器”确实是官方制作的调试软件，它意外出现在网上也是一件非常正常的事情。这些玩家还作出了进一步分析：官方泄漏出来的软件很难获取技术更新的支持，目前存在的各种问题不易得到解决，因此目前说NDS已经进入模拟时代还为时过早。但也有网友觉得，正因为是“官方制作”，因此这款软件拥有别的软件所不具备的高起点。如果破解及模拟方面的高手可以将其破解，肯定可以使NDS模拟达到相当高的水平。另有一些声音表示不太支持这种模拟，因为NDS的乐趣在于主机所具有的独特游戏感觉，与其等待遥遥无期的模拟更新，还不如先攒钱购买一台主机。到目前为止，网上针对这款软件的争论还在继续之中。



↑当年NDS「待字闺中」之时，有多少人能想到测试程序会落到玩家的手中？



↑网友公布的测试图片。尽管这款软件没有技术支持，但已经让许多玩家觉得实现NDS模拟已经为时不远。

热点点评：

这款软件的出现本身只能算个“意外”，但玩家们表现出的空前热情却说明了很大问题。当前，每次模拟界有了新动向，都会在国内的玩家中掀起不小的波澜。特别是掌机领域，许多玩家对模拟界表现出了等同甚至高于游戏原型业界的关注。这是有目共睹的事实，也是国内游戏相关产品制造者和经营者需要仔细思考的关键所在。如今在国内，游戏等电子娱乐活动已经拥有相当大的受众群体，玩家们的游戏观也逐渐走向成熟。但是，“高级家电”的本质使游戏机对于不少人来说仍是一种奢侈品，玩家们对游戏的渴求和游戏资金不足之间的现实反差依然十分强烈。而模拟器的出现恰好“解决”了这个问题，使游戏爱好者们可以在成本最小化的前提下找到自己想要的游戏乐趣。可以说，当前国内的掌机市场处于一种微妙的平衡之中，实际主机的玩家和模拟器玩家各自以自己喜欢的方式进行游戏，并通过烧录设备等工具实现了“相互融合”，而“博览众家之长”的技术派玩家则成了模拟界的先锋，推动模拟技术不断发展。国内的正规游戏产业若想得到成长，就必须考虑到各种玩家的立场，在客观需求的前提下为各类产品找到合适的定位。只有制造者和经营者们同时具备“勇往直前”的热忱和“如履薄冰”的慎重，我们自己的游戏业才能得到广大玩家的认同。

（评论员L.H.）

评论员文章仅代表作者观点，不代表本刊立场。

PSP模拟界又添新丁 GBA模拟器悄然登陆

本刊讯 近日，国内掌机论坛上放出了一款在PSP主机上模拟GBA游戏的模拟器。

这款模拟器最初是由一位日本的模拟器爱好者放到网上的。据发布者介绍，该模拟器是现在PC上的著名GBA模拟器VBA的移植版，但目前存在许多问题。模拟器借助PSP的CPU实现了画面的模拟，但不支持声音和存档，而且由于VBA不能进行帧数设定，运行时每次都要把数据拷到缓存里，使得运行速度非常缓慢。发布者称，目前这款软件可以看成是把VBA原样照搬到PSP上的“演示版”，今后的开发会向着运行高速化的方向发展。以下是发布者公开的使用说明：

使用时需要将rom文件重命名为rom.gba，放在eboot.pbt所在目录下，不要带文件夹。

操作方面，除A对应○键，B对应×键以外，其余键均对应PSP上的相同键位。

目前这个模拟器只支持16MB以下的ROM，也就是GBA上容量在128Mb以下的游戏。超过这个容量的游戏都会运行失败导致死机。运行该容量以下的ROM时有时也会死机，那是模拟器的运行问题。



↑如今，我们已经可以在PSP的液晶屏上看到GBA游戏中人物的身姿。模拟器的奇迹也许预示了掌机界相互融合的未来。

由于GBA游戏爱好者众多，这款模拟器一发布就得到了很大关注。许多玩家都表示会始终关注这款模拟器的进展状况。但也有一些GBA的忠实玩家对此表示了担忧，认为这种模拟器的出现将对GBA的市场环境造成负面影响。

热点点评：

有位网友在论坛上开玩笑说，现在的PSP真如一开始的广告词中所说的，“让所有的游戏都在掌机上集结”了。最近PSP的模拟器几乎已经到了“无日不新”的水平，如今更是已经将“一代王者”GBA也揽入了“麾下”。PSP的高机能为模拟器造就了一个非常优秀的平台，世界各国模拟器开发者持之以恒的“DIY”精神又使这个平台上的“模拟王国”成功构筑了起来。即使这样的局面不是索尼的初衷，恐怕如今它也不得不面对这样的现实。在这种技术发展“天下大同”，信息交互无日无之的时代，软件的广域化是一种必然。尽管当前相对模拟界进行整合是一件无比艰难的事，但如果一味打压，却难免有招来“壅川之祸”的隐忧。趁着手中还有硬件优势时设法对模拟器进行一些必要的引导，恐怕才是顺应时代的良策。（评论员L.H.）

《名侦探柯南 黎明的纪念碑》汉化版发布

本刊讯 近日，国内模拟论坛上放出了《名侦探柯南 黎明的纪念碑》的汉化版。

6月底放出的这个汉化版本完成了游戏中基本的剧情翻译，发布以后受到了论坛上各网友的热烈支持。许多人表示，原来非常想玩这款属于动漫名作《名侦探柯南》系列的游戏，但由于语言的壁垒，一直未能如愿。如今汉化版的推出使他们如愿以偿。不过据网友们反映，目前放出的版本汉化程度还没有到达100%，游戏中的一些信息与资料并未进行翻译。网友们希望制作者再接再厉，最终推出完整的版本。



↑《名侦探柯南》中的人物配上了中文台词。汉化者使我们得以欣赏到精彩的情节。

《名侦探柯南 黎明的纪念碑》是BANPRESTO公司于今年4月21日推出的一款推理解谜型AVG游戏，剧情讲述的是一座海边大厦的竣工典礼上发生的杀人事件，玩家需要扮演主人公柯南进行一系列调查和推理，最终找出杀人凶手。这款游戏的剧情欣赏性很高，在解谜游戏爱好者中受到了广泛的欢迎。

仙人指路

旺季来临，天热人气热，暑期购机应避免头脑发热。PSP用GBA模拟器惊现，是福是祸自会分晓。又见行情走势，PSP数月来首次降价。



PSP上的SFC模拟器现在已经达到了相当完善的地步。对于任天堂而言，说这个问题“迫在眉睫”也不为过。

时至六月底，全国各大高校相继结束各种考试并进入假期，真正意义上的游戏旺季终于到了。购买新主机的玩家络绎不绝，其中绝大多数人是带着一份好成绩，说明白点就是达成事先与家人的协议来的。这真可谓是天下父母心，只要是孩子能考出好成绩跨入理想的学校，满足一台游戏机的愿望基本是不在话下的。

据我观察，其中一部分玩家是由家长陪同前来购机的，这种情况我觉得有必要说几句。首先我完全能理解家长怕孩子被骗的心理，但实际上，家长帮孩子出面购机偏偏更容易买到假货。有一点必须认清，在电玩这个领域孩子永远是专家，而不少家长则是相当标准的“外行”，甚至连要买的东西都叫不上名字，这还怎么选购？按照我个人做生意的原则，凡是连机器名字都叫不上或是问些不着边际问题的顾客，我是不愿接待的。这



各种各样的模拟器还在不断出现。PSP成了“百家齐放”的平台，从这里也可以看出“技术派”掌机的实力？

类顾客往往一开口就是一两百的砍，根本无法达成一致，而且也很难理解商家一些实际的建议。当然了，这类顾客在某些商人眼里倒是很受欢迎，甚至还有些店铺非常乐意接待他们，这是因为他们是公认的“最难伺候但最好骗的人群”。我以商家的立场在这里请家长们注意，由于游戏器材具有特殊性，购买其它商品时的经验常常不通用，不要最后因为自己的一片好意反倒使孩子们的欢乐打了折扣。

还有很多家长非常迷信所谓的“专卖店”，关于这点我也想在这里说一下。首先您必须搞清哪些主机在国内有行货，哪些主机根本就没有在国内发售。特别是SONY系主机，至今只有PS2才有大陆行货，PSP根本没有。行货店卖水货机



去商店购买新型掌机时，最好还是找懂行的人陪同，完全依靠“经验主义”很可能是上当的根源。

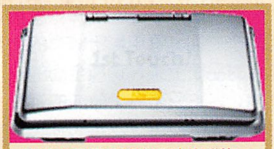
的违规操作比比皆是，在所谓的“专卖店”买水货和在一般的零售店买水货其实没有任何区别。而且，价格方面“专卖店”要比零售店高出太多，一台PSP主机几乎要到翻倍的价钱，不客气地说，宰的就是“冤大头”。当然了，我并不是在宣扬专卖店威胁论。恰恰相反，我一直都是行业正规化的支持者，可以说，今后如果市场成熟，条件允许，我一定会走专卖店路线，在这里我只是希望大家能够认清事实真相，哪些东西是需要到专卖店买的，哪些东西是没有必要争当“款爷儿”的，如此才能更好地维护自身的合法权益，也只有玩家实现了理性消费才能更好地推动国内电玩行业的正常发展。最后我还要说明一下，以上见解纯属个人喜好，大家看看即可，不必放在心里。

陆读者	身在异乡苦读，心系游戏苦恋，呜呼！只有放假回家才是“任天堂”。
读者资料	19岁，男，310003，浙江杭州凤起苑11-1-702，兴趣：动漫、电玩



进行主机及各种配件时尽量当面试用，检测一下实际功能，尽量减少因商品质量问题造成的纠纷。

当前，PSP用模拟器的开发几乎是达到疯狂的地步，之前我曾“胡说八道”的GBA模拟器日前居然真的出现在网上，在玩家群中引起了不小的反响。除此之外甚至是PS模拟器也有消息传出，莫非PSP是模拟器之神？原来一直觉得这是个笑谈，照这样看来，再继续发展下去，还真有这种可能。目前放出来的GBA模拟器只处在初级开发阶段，速度很慢，声音更是不堪入耳，但坦率地说，第一步已经踏了出去，接下来只是个逐步完善的问题了。如果说很多人购买DS是看中其向下兼容性的话，那么现在这些玩家的心理将受到极大的左右，因为模拟器已经将PSP的兼容性提升到了难以估计的地步。这不仅仅是中国玩家的想法，在国外同样如此。老外也不是傻子，何苦放着模拟器不用呢？我觉得，当前的事态已经发展到足以令任天堂作出高度重视的地步了。

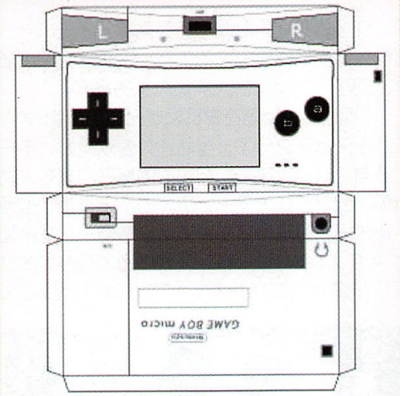


神游公司用于拍卖活动的“第一部”IDS主机。

说起任天堂，现在它的的主要精力都放在GBM下一步的推广工作上。这部打着浓缩精华旗帜的新型GB一问世就吸引了不少目光。有消息说GBM将在11月面市，届时DS也可能推出改良版本，在各界的反响中我们不难发现，DS主机的体积确实有再改良的余地和必要，不过事态如何发展，我们还是静静地当个旁观者吧，不知道任天堂下一步打什么牌，现在有过多的评论也是白搭。

从几个月前开始，无论外界传闻怎么天花乱坠，我始终坚持认为IDS将在7月发售，这个重要的预测最终还是应验了，我心里的大石头也算是着地了。神游这次和网易合作进行了限定版拍卖活动，这部代号为"1st Touch"的中国纪念版IDS主机套装包含金色LOGO编号为1的主机、金属便携箱、水晶认证书、纯银挂件、开发组签名海报，最终成交金额竟然高达7700元人民币。期间还有一个有意思的花絮，一个自称是"马斯共和国"华裔公民的玩家留言希望能得到这台主机，也算是这次拍卖活动的一个点缀吧。

鉴于前段时间掌机价格都比较平稳，好几期没涉及到行情走势，这次不妨说两句吧。随着暑期的到来，久不见波澜的行情也开始略有涟漪。一直以为PSP在国内已经达到极限点，不过就在日前，稳定了好几个月的价位“冰山”开始融化，许多商家不约而同地实行了降价。现在豪华版PSP的零售价一般是1900出头，普通版的价格则几乎跌破1700元大关。NDS方面则目前没有任何动作，价格依旧保持平稳，不过IDS登场亮相在即，可能会在一定程度上影响今后的市场价格。另外，近日市面上莫名其妙地出现了一批问题二手EZ2，单是我个人亲眼所见的就有三部，出现的问题都是卡里的游戏既有时钟也能存档，但就是烧不了，我至今还没能没搞清楚根源所在。看来，今后无论是商家还是玩家，经手各类掌机配件时最好试用一下，烧录卡更是应当当场作烧录检验，以避免不必要的损失和纠纷。



GBM的平面展开图。任天堂这手“换汤不换药”会对国内市场产生多大影响还是个未知数。

文/严俊 责编/天意

参考价

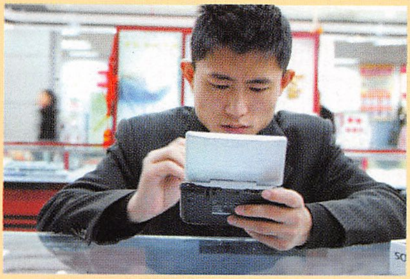
DS银色	1140元	小神游SP	660元
DS新色	1170元	中国龙SP	750元
PSP普通版	1700元	翻新SP	530元
PSP豪华版	1930元	翻新GBA	330元

炎炎夏季日当头，正是购机好时候；
玩家上街忙奔走，店铺进货细运筹；
任氏动向待观望，索尼掌机占鳌头；
看片听曲实为乐，模拟烧录任风流。

市场云云

暑期正是购机好时节 PSP销量节节攀高

随着高考的结束暑假的到来，游戏店的顾客逐渐增多，掌机销售状况也发生了一些微妙的变化。目前PSP在市场上的表现不错，NDS销量受到了IDS上市在即的影响而略有下降。近来PSP因为其游戏画面的“究极震撼”效果以及多媒体影音表现而受到越来越多玩家的关注。据云云所



暑期已至，店家和玩家都迎来了忙碌的季节。到游戏店里去购买心仪的主机是不少学生们此时的心愿。

知，许多店在一段时间中甚至采取了不进NDS，转而大规模地销售PSP的策略，这使得目前市场上出现了PSP抢占各大卖场风头的场面。

不可否认，目前在掌机领域已经存在着SONY派与任天堂派之分了，虽然皆为游戏同好，不一定非得“对号入座”，但心中的好恶也算是人之常情。云云自认为是一名顽固的任天堂派，虽然手持PSP，但是对它却没有多少感情……话虽如此，与广大SONY派一样，我同样也为其强大的机能和多媒体功能所折服，NDS在硬件上没法和



不少老玩家钟情的NDS。由于市场状况发生了变化，一些玩家正在犹豫要不要在此时购买这部主机。



吸引了许多新玩家的PSP。多彩的功能使它成为了近期市场上的宠儿。模拟器的出现也起了一定作用。

PSP较量，这一点倒是不需否认。对于已经关注二者时间比较长的玩家以及更资深的玩家来说，选出主机是件“萝卜白菜，各有所爱”的事，可是对于掌机了解并不多的新玩家来说，恐怕购买PSP的会占大多数。将NDS与PSP摆在一起，不加任何说明，我想大部分初次接触掌机的人都会选择PSP，毕竟它拥有高贵时尚的外形，如果BOSS再吹嘘一下它的功能，或者来一段视频演示，用PSP放一部大片，那玩家们的眼球被吸引过去也是顺理成章的事了。

既然高考已经结束，相信考得好的考生已经得到家长的奖励了吧？不少这样的玩家们肯定要选在这个时机实现购机的愿望。在家长陪伴前来购机的玩家中，PSP常常成为不二的选择。家长们会选择PSP，因为PSP拥有看电影听MP3的功能，比较符合成年人对品质上乘，功能全面的较高要求。而相对而言，NDS只是一个单纯的游戏机，这容易造成一些大人的反感。这种心理因素也间接促使了PSP销量上升。

此外，目前v1.5版已经完全可以运行模拟器了。最开始运行模拟器需要两根记忆棒，但最近已经有玩家发现了单棒玩模拟器的方法，这从此宣告了“飞棒”（这个与“飞盘”相对应的名字确实取得十分经典）时代的结束。原先因为市面上v1.5版PSP不能玩模拟器而耿耿于怀的玩家也可以放心大胆地购买v1.5版PSP了。

NDS烧录卡反映不佳 尚有问题亟待解决

本刊之前有过NDS烧录卡NEOFLASH的评测，云云也曾多次介绍它，然而从目前的市场反映来

彭勋	游戏处处皆学问。
读者资料	男，23岁，学生，湖北省武汉市新洲区城关镇凤鸣里31号，430400

看，它并没有像想象中一般受到玩家们的热宠。

众所周知，NEOFLASH是靠PASSME方式对NDS进行破解，而它要正常运行NDS游戏就必须要用Z版卡进行引导。PASSME设备本来就比较大，再加上一块NDS卡，在NDS上使用时显得颇为碍手。此外，目前网上虽然已经DUMP出了许多直接将记录保存到GBA卡带的ROM，但也还有不少需要保存到NDS卡带里的ROM，对于一般的玩家来说，用三张不同存档类型的NDS Z版卡来保存记录，确实有些不太现实。

当然了，制约NEOFLASH发展的最大因素还是其价格，目前1200元的售价并不是每一位玩家就能够接受。当然，烧录卡的使用价值是很高的，云云测试了目前DUMP出来的40多个NDS ROM，基本上每一个都运行正常。想象一下用1200元就可以换来好几十个NDS游戏，而且以后还会有更多的NDS ROM被DUMP出来，也就是说我们可以像以前烧GBA游戏一样想玩啥就玩啥——不过前提就是要有一次性投资1200元的勇气。如果资金宽裕的话还值得推荐，但如果因为资金问题还需要在各种周边中进行抉择，这东西就显得有些鸡肋了。

顺便一提，最近听说国内某厂商推出了价格1XX元的PASSME设备，不知是真是假，如果倘若确实如此，那无疑是造福广大玩家啊。

市场价格略有浮动 购物不妨货比三家

这期的主题是暑期购物，为此笔者在周围对主机和一些常用配件的市场价进行了一些调查。由于受到进入销售旺季的影响，部分商品的价格出现了一些波动，诸位玩家购物时，不妨稍微耐心点，尽可能在两家以上的店里进行一下比较再作出决定。这不光是省点钱的问题，仔细比较才容易买得放心，如果见到某家店价钱过低，还要留神会不会遇上假货。

下面这个表格是笔者在调查中获取的各类掌机及相关周边商品的参考价格。据笔者所知，周边类商品各地价格相差不大，但主机的价格则随地域不同而存在一定差异，特别是像PSP这样价格较高的主机，不同的地方有时价格甚至相差一两百元。因此下面的价格只供大家参考，具体购物时，可以通过同城的渠道再进行一下调查，或者对比对比杂志上以前公布的各类商品价格，对走势进行一些判断。如果认识懂行的人，最好请他带领你去进行选购，以保证自己能以合理的价位买到满意的商品。


要享受立体的游戏乐趣，还要准备优秀的周边。近期周边市场上也是“大作”不断，不知哪一款适合你呢？

文/窗外不归的云　责编/天意

主机类	
NDS	1100
PSP	1900
GBA	360
GBASP	480
IQueSP	688
中国龙SP	768

周边类	
GBA无线电视接收器二代	280
GBA AV转接器	150
GBA电影卡二代	160
GBA SP水晶镜面	25
SMS记忆棒(4M/8M)	50/70
GBA/SP 游戏猎人II中文版	95
冷光灯二代	45
GBA包	23
GBA SP包	24
GBA SP水晶套（豪华版）	25
GBA SP外壳	30
GBA SP1200毫安套充	38
GBA SP1800毫安电池	65
伸缩型对打线	15
火麒麟SP	35
SP usb充电器	15
SP耳机转接器	10
GBA SP 700毫安电池（组）	50
EWIN FLASH（256M）	400
SUPER CARD	280
GBALINK ZIP2代（256M）	380
XG FLASH2 TURBO（256M）	399
EZ FA（256M/1G）	440/750
EZ FLASH1代（128/256）	250/360
EZ FLASH2代（1G）	910
EZ FLASH3代（1G）	950
SMS月光宝盒二代（64M）	190

杨佳骥	游戏天地就是娱乐天地，希望广大玩家尽情畅游在掌机世界中。
读者资料	男，12岁，学生，河北省秦皇岛市海港区建国路燕港里8栋2单元501室，066000

在GBA上操纵ARM走完神奇的旅程吧！



剧情

虎水银太是一名憧憬魔法世界的普通中学生。一天，教室里突然出现的一道“门”把银太引导到了异空间。他来到的是一个宛如梦中描绘出的魔法世界“MAR HEAVEN”。“MAR HEAVEN”中住着魔女和狼人，并存在着一种拥有特殊能力的道具“ARM”。机缘之下，这个世界的命运托付在了银太手中，他从此开始了传奇的战斗历程。

游戏模式

正在漫画杂志《周刊少年SUNDAY》上火热连载，4月份开始的TV动画也广受好评的《MAR HEAVEN》终于以游戏的形式出现了！

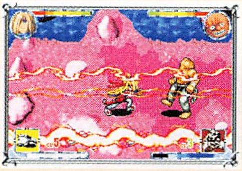
① 剧情模式



普通中学生银太在异空间“MAR HEAVEN”中为拯救世界而开始了战斗！“MAR HEAVEN”中存在着一种被称为ARM的魔力道具，每一种ARM都具有不同形态，并蕴含着不同的魔法力量。在这款游戏中，主人公银太将驱使数百种ARM与敌人激烈交锋，进行波澜壮阔的大冒险！



←原作中熟悉的角色也将登场！



←除银太以外，还有其他可以使用的角色。



←蓄满同步槽就可以发动ARM了！



←巧妙使用ARM，大块头敌人也不在话下！

メルヘヴン

MÄRCHEN AWAKENS ROMANCE

KNOCKIN' ON HEAVEN'S DOOR

ノッキンオンヘヴンズドア

MAR HEAVEN 敲开天堂之门

GBA		
KONAMI	2005.06.30	5040日元
卡带	A·RPG	1-2人

ARM交换模式



使用通信连线，就可以和朋友们交换ARM了。不断增加ARM的话，冒险也会变得更轻松吧？利用这个通信机能，无论想攒齐所有的ARM还是想作出最强的ARM组合，统统都不在话下了！

对战模式



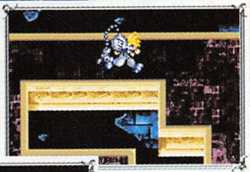
可以使用MAR HEAVEN中的人物进行通信对战。与你周围的朋友们开展热烈的ARM大对决吧！

迷宫模式

当剧情模式发展到一定程度以后，就可以玩到这个“迷宫模式”了！在这个模式中，玩家将挑战阶层型的迷宫，探索到越深的地方，就能找到越高级的ARM。为了寻找稀有的ARM而对大迷宫发起挑战吧！



←可以进行挑战的迷宫有好几个，主人公可以到达的第一个迷宫是“修炼之门”。



→正在对复杂多变的大迷宫进行探索，一定注意不要迷了路。



←历经千辛万苦，总算穿越大迷宫了，得到的收获一定不少。



→迷宫中会出现许多稀有ARM，不断挑战这些迷宫对剧情模式无疑有很大帮助。

2 战斗系统

全面公开广受关注的“ARM”战斗系统！

1

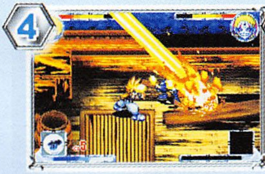

←面对敌人时，先用通常的攻击动作进行牵制。

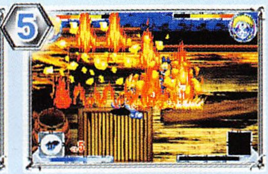
2


→一旦发现攻击机会，就要迅速选择ARM。

3


←强力的ARM蓄起同步槽所花的时间较长。

4


5


↑同步槽蓄满后ARM就发动了！强力的ARM使敌人受到了重创。对付不同敌人时考虑ARM的特性可以更有效地发动进攻。

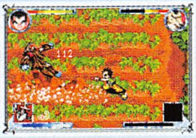
强力的ARM技多姿多彩！抑制不住心中的激动！



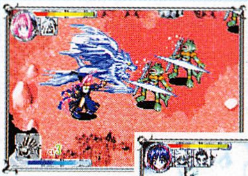
←成功召唤出了阿莉丝！这种高级技巧不仅能够解除黑暗ARM的诅咒，还能够恢复生命力！



→古怪的ARM「气泡发射器」发动！



←决不饶恕践踏农田的人！杰克气概爆发的瞬间。



←多洛茜的守护者ARM“翼狮”发动，攻击面积相当大。



→这是什么攻击招数啊？一大堆雪人把整个屏幕都埋起来了！



ARM攻击各具特色！

←阿兰发动了ARM「墨鱼」，技如其名，触手形成了多重打击。

③ 雕金

雕金是提升实力和完成收集的重要手段！

在游戏中，可以委托“雕金师”制作ARM和魔法石。有些稀有ARM需要通过雕金才能获得，想集齐ARM就要多加利用哦！



←魔法世界里有着许多著名雕金师。委托雕金师贝莉尼为你雕金吧！

想雕金的话……

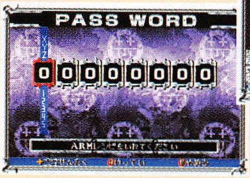


→完成雕金需要各种素材。素材共分为ARM银、ARM金、ARM白金和ARM宝石四种，各具用途。

什么是“调和表”？

刚开始时，最有名的雕金师也制作不出什么太好的ARM。直到获得写明了制作ARM所用素材的“调和表”后，才能开始制作新的ARM。“调和表”的内容会以密码的形式刊载在杂志和官方网站上，留意各处的报道吧！

↓从各种渠道得来的密码需要在这个画面中进行输入。





↑密码输入成功后，就会追加新的“调和表”！可以让雕金师制作这种ARM了！

④ 制作ARM组

将每个角色独有的特性和战法组合进ARM组中，用对战的感觉进行游戏吧！在数百种ARM中进行自由组合，制作出最强的ARM组吧！

ARM组的制作方法



↑先在人物选项中决定要做谁的ARM组。不同的角色是不是理应有不同风格？

→先将原来装备的ARM解除掉。制作ARM组时，整体平衡的考虑十分重要，制作前一定要理清自己的思路。





←进入仓库画面。想做出更强的组合，就毫不犹豫地选择那些强力的ARM吧！

→组合成功！一套新的ARM就此诞生。在下一场战斗中，就可以使用这套ARM，向更加强大的敌人发起挑战了！



人物介绍

原作中的线索人物纷纷登场!



雪

スノウ

魔法世界的“白雪公主”

“MAR HEAVEN”中心国家“雷斯塔瓦”的公主,正在被成为新王妃的继母追杀。是位希望从“象棋兵团”手中拯救世界的善良少女。

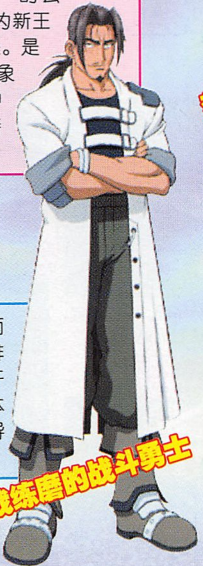


虎水银太

虎水ギンタ

来到了憧憬的魔法世界“MAR HEAVEN”的中学生。来到这个世界后,不知为何运动能力得到了大幅提升。使用一个非常罕见的,会说话的ARM“百宝”。

梦想变为现实的传奇主角



阿兰

アラン

昔日为对抗“象棋兵团”而结成的组织“十字军”中排名第二位的强者。目前由于诅咒而和雪的家臣艾德合体在一起。是个帮助雪,引导银太的重要人物。

百战练磨的战斗勇士



杰克

ジャック

因为遇到银太而产生了勇气的少年。为了寻找把银太送回原来世界的方法而成为旅行的同伴。使用一把父亲留下的铁锹形状的ARM进行战斗。

追逐勇气的异界少年



艾德瓦德

エドワード

侍奉雷斯塔瓦公主雪的狗。睡倒三次就会变回人类姿态“阿兰”。

其貌不扬的“重要”人物



多洛茜

ドロシー

拥有神秘过去的开朗魔女

和银太他们共同战斗的美丽魔女。平常性格明朗快活,但也拥有被人称作“恶名昭彰的魔女”的神秘一面。因为某种理由在收集大量的ARM。



阿尔维斯

アルヴィス

身负重任的宿命之子

使用ARM“守门小丑”把银太召唤到“MAR HEAVEN”来的人。从小就一直在和“象棋兵团”作战,是个背负着沉重命运的少年。

來自海外的最新照片首次公布!

任天堂新一期大作《马里奥网球ADVANCE》海外版的第一批画面照片在E3大展上被公开出来了。我们将在这里为大家进行最高速最准确的报道!

马里奥网球ADVANCE

GBA		
任天堂	2005.09	未定
卡带	SPG	1-4人

可以使出和NGC版相同的特殊击球!

《马里奥网球》登陆GBA了!玩家将操作马里奥等角色在网球场上愉快地进行比赛。本作的操作方法与NGC版基本相同,据已经公布的消息透露,本作中将可以使用与NGC版相同的特殊击球。本期将就此为大家进行一些介绍。



↑《马里奥》中的角色全数上阵。你也可以使用系列中的“反派”坏路易和库帕进行网球对战。



铁锤击球

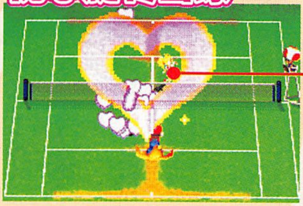


↑特殊击球的效果十分华丽。马里奥使用巨大的铁锤打出缠绕着火焰的网球。



←这是NGC版的画面,火焰的效果到底还是比GBA版华丽一些。

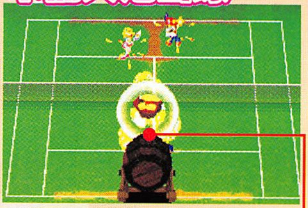
桃心旋转击球



↑碧奇公主全身围绕着桃心打出旋转球!

←当然也可以使用达布鲁斯。达布鲁斯也能使出特殊击球哦。

木桶大炮击球



↑球场地面上出现的木桶大炮里射出大金刚,利用大金刚增加击球的力量。



↑无数桃心的表现方式完全相同。



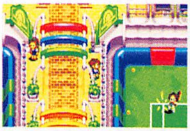
↑从木桶中打出来的大金刚。

与GB版的相同之处——在王家网球学院里培育角色的剧情模式

与《马里奥网球GB》一样,本作中也搭载了剧情模式。这个模式与GB版中相同,以王家网球学院作为舞台,通过不断的练习与比赛,使主人公逐渐得到成长。



←王家网球学院的入口。游戏中的角色们就是在这里养成的。



↑在学院的练习场地中可以看到游戏中其他学生们练习的身影。



↑这是在建筑物里面吗?周围的人或许都是竞争对手。



→学院中有各种各样的设施,是否可以使用这些设施进行练习呢?

还有主人公专用的特殊击球?

在剧情模式中使主人公逐渐成长后,有可能获得前所未见的特殊击球哦。

新ボクらの太陽

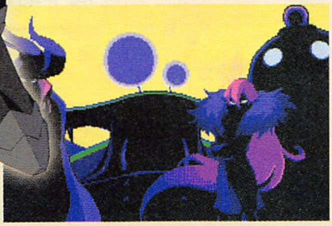
新・我们的太阳 逆袭的萨巴塔

GBA		
KONAMI	2005.07.28	5229日元
卡带	A・RPG	1-2人



萨巴塔

作为破坏兽巴那尔冈多的继承者而出现在加戈面前的亲哥哥萨巴塔。是暗黑枪“地狱射手”的使用者，身披母亲的遗物“月光围巾”。兄弟之战在本作中将会有什么出人意料的展开？



↑这就是本作中的敌人——侍奉萨巴塔，人称“永生四人众”的BOSS们。在这个阴森的画面中，他们逐渐揭开了神秘的面纱。



↑这个人是神秘的财宝猎人“三合一”。他究竟是敌是友？真是个充满谜团的人物。

伯爵 在与加戈的战斗中赌上性命

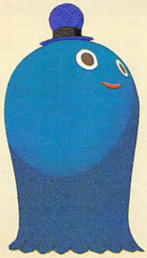


曾在系列的第一作《我们的太阳》中出现的“伯爵”再次登场。在与加戈的生死之战中感到了生存的价值，使用吸血和“血之矛”等招数进行攻击。



→也有分裂成无数蝙蝠对加戈发起进攻的场面。每一只蝙蝠都会单独展开攻击。

食尸鬼 本性十分残忍的谜之存在



拥有一副憨厚的外表，但实际上有着与别名“死之翼”相称的残忍性格。利用羽毛手里剑、炸弹和龙卷等进行攻击，帽子里是不是隐藏着什么秘密？



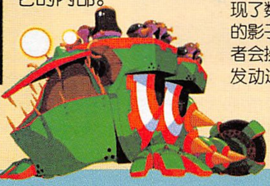
→食尸鬼的脚边难道是那个神秘少年“三合一”？

裂骸龙 总之是大个的机器BOSS





是一部拥有龙形外表的巨型机械，别名叫做“机械王”。背上设置了射线炮和浮游鱼雷等多种武装，也会使用冲撞攻击。主人公似乎可以进入它的内部。



↑在外面会受到炮台的激烈攻击。进入内部以后是否可以看到操纵裂骸龙的关键人物？

离间者 用鞭子操纵周围的一切

别名“人偶师”的离间者会使用影子及人偶发起进攻，有时甚至会将死人复活并进行操纵。有时也会用得意的鞭子进行直接攻击。



↑加戈附近出现了数个自己的影子。离间者会操纵它们发动进攻。



↑用手中的鞭子进行攻击的离间者。在一定距离之外也会被击中。



エレメンタルジェレイド 封印されし謳

EREMENTAR GERAD

武器种族传说
被封印的颂歌

GBA		
TOMY	2005.07.07	5040日元
卡带	RPG	1人

根据同名动画制作的角色扮演游戏。本期将介绍在动画中登场过的各种战斗技巧以及游戏中的状态异常。

原作中“同契”后的强力招数在游戏中以卡片战斗的风格予以再现！

幻之“武器种族”变化成为各种武器，人类将其装备在身上，这就是“同契”。男主角库和女主角蕾就可以像这样实现同契。在这里介绍一下他们同契后的大技“东风之环”。



库与蕾各自选择两张卡片进行“同契”！

库与蕾需要各自选择两张卡片，合计利用四张卡片实现“同契”。同步率达到75%以上，“同契”就可以完成。即使受到敌人的轻微攻击，状态也可以保持住。现在就是发动大技的时机了！



同契后的库与蕾再各自选择两张卡片

成为“同契”状态后，库与蕾再各自选择两张卡片，就可以使用“东风之环”了！这个技巧在动画中也曾经登场。发动条件虽然严格。但一旦使出就会有颠覆战局的力量。

→技巧发动后，画面中就会插入库和蕾的大特写。





←画面全体变暗，巨大的绿色旋风袭向所有的敌人。

公开会使同伴们陷入危机的四种不良状态



盲目

←角色左上角出现像黑雾一样的标记就是进入“盲目”状态的表现。攻击命中率会下降。



中毒

←角色头上出现骷髅形状的标记就是中了毒的表现。在战斗中体力会不断下降。

睡眠

↑小羊的标记表示“睡眠”状态。不能进行任何行动，是个相当危险的状态。

行动不能

在同契状态下受到重创，同契就会被解除。解除了同契的“武器种族”头上会出现叉形标记，两回合中不能行动。但人类的一方可以正常行动。

有了金卡就不需要钱了？

在本作中没有“所持金钱”这个概念。和库与蕾一起旅行的希斯卡带着一张“守护翼金卡”，使用这个就可以购买任何自己喜欢的东西。不过若使用过度，以后会不会发生很麻烦的事情……？



↑有了希斯卡的“守护翼金卡”就可以放心大胆去买东西了！信用时代的威力？

→话虽如此，但身上最多只能带5个道具。购物时还是慎重选择一下比较好。

仔细选择想使用的道具



金色的卡修贝尔 卡片战斗

金色のガッシュベル!! THE CARD BATTLE ザ・カードバトル for GBA

广受欢迎的卡片游戏如今可以一个人玩了！这就是GBA版的《金色卡修》。本期将为你介绍必杀术发动时的特写等GBA版特有的表现手法。

GBA			
	BANPRESTO	2005.07.28	5040日元
	卡带	TAB	1-2人

全面公开超必杀术发动时的大特写!

卡修·贝尔

为当一个好王而不断努力的魔物之子。擅长使用电击系的法术。



黄昏咆哮

↓出现咏唱“黄昏咆哮”的特写。



↓从卡修口中出现巨大的电击龙！

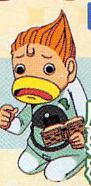




→巨龙瞄准对手的魔书进行攻击！

康乔枚

卡修身边魔物之子同伴的其中一人。擅长使用变化系的法术。

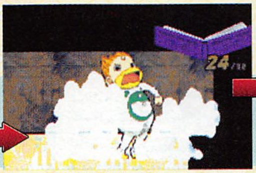


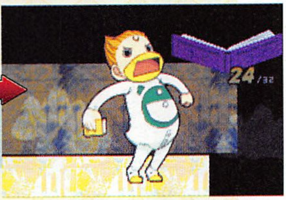
巨身幻象

→法术发动后，康乔枚会不断变大。



↑使用必杀术后就会出现特写。





→巨大的康乔枚出现了！用这个幻化的姿态使来自对手的伤害无效化。

缇奥

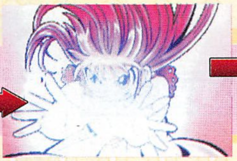
身为魔物之子的女孩子，也是卡修的同伴。擅长回复系法术。



希望之翼

↓缇奥使出了“希望之翼”的卡片！





↑画面上出现使用法术的缇奥。



↑场上的目标卡片吸收了缇奥放出的魔法剑而得到回复。

初学者也可以放心 清磨会为你解说卡片战斗的规则

在游戏中，当卡修获得了“最初的魔书”之后，可以在清磨那里阅览规则说明。这个说明会以模拟战斗的形式为你解说卡片战斗的规则以及卡片数据的确认方法等各种基本知识。初学者先在这里掌握一下游戏的诀窍吧。



↑清磨会为你从头解说游戏规则。

意外的角色也会参加卡片战斗！

清磨的同学铃芽也会参加卡片战斗。她会以第一关卡对手的身份与卡修进行卡片比赛。



↑战斗时还会有各种充满原作气氛的台词出现。



↑她会使用一些特殊的卡片。莫非是个强敌？

由人气动漫《海贼王》改编的游戏闪亮登场!



继《七岛大秘宝》《目标!赏金王》《海贼棒球》和《龙之梦》后，又一部《海贼王》登陆GBA，名为《海贼王 伟大的战斗》。这个系列在家用机上有多部作品，也在WSC上登陆过，但基本上都是格斗或乱斗的形式。本作将与家用机上的GC版同时发售，从目前公布的画面来看，这是一款动作过版的游戏。

GBA		
BANDAI	2005.09.12	价格未定
卡带	ACT	1-2人

熟悉的场景纷纷再现!

原作获得巨大反响的《海贼王》，它的过人魅力将在本作中得到完全再现!


←路飞只身闯入鱼人海贼团的领地，准备和阿龙决一胜负。


→在破甲板上被攻击，掉到海里就麻烦了。



←这会儿又跑到海军基地来了，回想起原作的情景，说不定也为了去救佐罗。

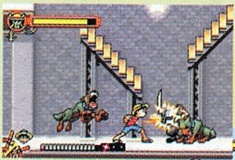
动作将更加丰富多彩!


←路飞使用"橡胶机关炮"攻击敌人。敌人正冲路飞开枪，可想打中是另一回事。


→用"橡胶长枪"打敌人一个措手不及。


←海贼团标志下面的炸弹应该是可以使用的道具，这个动作体现了路飞的特色。

原作中的角色大量登场!


←和前面的图相比，在下面舵轮的部分没有同伴的头像，同伴可能是逐步加入的。


→路飞和猫人兄弟中的一位打起来了……


←同黑猫海贼团首领库洛进行决斗。从登场人物来看，本作BOSS的数量应该不少。

本作与WSC版有哪些异同?



←这是WSC版的游戏画面。可以看出，本作的人物造型和动作都来源于此。



→不知本作中使用必杀时会不会出现特写?


←下面必杀槽的部分和前面图中的不一样，这个新的槽是用来做什么的呢?



发售日最后报道！黄金卡组大披露！

HUDSON	2005.06.30	5040日元
卡带	TAB	1-4人

GBA

《桃铁G》即将和大家见面了！本期的最后报道将为你披露“黄金卡组”的秘密！

抽中黄金卡组吧！

在“桃铁3年决战！”模式中使用的卡组，可以通过游戏中的“委托”选项抽选获得，其中还隐藏了名为“黄金卡组”的超豪华组合！不过，抽到这个“黄金卡组”的确率是很低的。

1、这就是黄金卡组！

愿望卡×5
白金卡×2
金卡×2
银卡×2
钻石卡×2

<進行系>	<便利系>
のぞみカード	プラチナカード
のぞみカード	プラチナカード
のぞみカード	ゴールドカード
のぞみカード	ゴールドカード
のぞみカード	シルバーカード
	シルバーカード
	ダイヤモンドカード
	ダイヤモンドカード

这就是游戏副标题中的“黄金卡组”。高级移动卡加上地产炒作组合，真是越看越觉得华丽！

2、还有其它各种各样的卡组！

白金卡组

<進行系>	<便利系>
新幹線周遊カード	ダビングカード
新幹線周遊カード	サミットカード
新幹線周遊カード	ミレニアムカード
新幹線周遊カード	銀河鉄道カード
新幹線周遊カード	ぶっとばしカード
	テレポートカード
	千載一遇カード
	陰陽師カード

新干线周游卡×5
银河铁路卡×1
千载难逢卡×1
阴阳师卡×1
复制卡×1 吹飞卡×1
峰会卡×1 传送卡×1
千年卡×1

极其稀有的卡组，抽中的概率低于千分之一！

银卡组

特急周游卡×5
最后王牌卡×1
卡片交换卡×1
立场颠倒卡×1
此路不通卡×1
换位卡×1 刀狩卡×1
吹飞卡×1 平分卡×1

<進行系>	<便利系>
特急周遊カード	最後の切り札カード
特急周遊カード	ぶっとばしカード
特急周遊カード	カード交換カード
特急周遊カード	刀狩りカード
特急周遊カード	場所がえカード
	とっかえっこカード
	たいらのまさカード
	とびちりカード

包含了许多用途多样的卡，非常强力的组合！

神秘卡片研究所



←将光标停在鹿儿岛樱岛火山的喷火口上并按下A键。



→“神秘卡片研究所”发现！在这里输入密码就可以获得卡组。



←这张卡片是《桃铁G》初回限定版中附送的，背面写有能获得有趣卡组的密码。有幸拿到这款稀有商品的玩家不妨一试。

铜卡组

<進行系>	<便利系>
新幹線カード	あっちいけカード
新幹線カード	二刀流カード
新幹線カード	たいらのまさカード
新幹線カード	穴に願いをカード
新幹線カード	虎につばさカード
	バキュームカード
	徐行運転カード
	最寄りの駅でカード

新干线卡×5
二刀流卡×1
如虎添翼卡×1
轰走卡×1 缓行卡×1
平分卡×1 进站卡×1
星愿卡×1
真空卡×1

能攻能守的平衡型卡组，普通但很适合实战！

铁卡组

卡片交换卡×1
恶魔派遣卡×1
豪速球卡×1
特急卡×5 黑客卡×1
冬眠卡×1 洗牌卡×1
牛步卡×1
封印卡×1

<進行系>	<便利系>
特急カード	冬眠カード
特急カード	牛歩カード
特急カード	ふういんカード
特急カード	カード交換カード
特急カード	デビル派遣カード
	豪速球カード
	ハッカード
	シャッフルカード

满载攻击卡片的卡组，彻底扰乱对手的战术吧！



LUNAR GENESIS

NDS			
	MMV	2005.08.25	5040日元
	卡带	RPG	人数未定

时隔13年的经典RPG系列最新作登陆NDS

13年前在MD光碟机平台上的第一作《露娜》作为正统RPG以其独特的世界观获得了很多玩家的好评，而如今《露娜》系列的最新作登陆NDS平台。本作的世界观依旧沿袭系列的设定，而利用了NDS独特的双屏、触摸屏以及麦克风机能的游戏系统和战斗方式为玩家带来了不同于以往的乐趣。

故事舞台沿袭自首作 千年前的世界

本作故事的舞台是女神阿尔忒弥斯以自己的力量形成的魔法世界，在这个世界上有身体能力优秀的兽人和擅长使用道具的人类共同生活着，两个种族之间保持着微妙的平衡。而自首作开始就存在的“千年前的世界”的设定，以及“女神阿尔忒弥斯”、“四条龙”、“龙使”等系列作品的关键字，在本作中依然随处可见，并掌握着剧情的关键。不过在这个千年前的世界中，还有着很多未解之谜……



↑上图是MD光碟机版的《露娜 银色之星》的画面，少年阿雷斯与露娜在剧情中共同成长着。

女神阿尔忒弥斯仍然是关键？



←在以前两部作品中掌握着剧情重要线索的女神阿尔忒弥斯，在系列最新作中仍然处于重要地位，世界各地都能见到女神像。

大圣堂的秘密是什么？



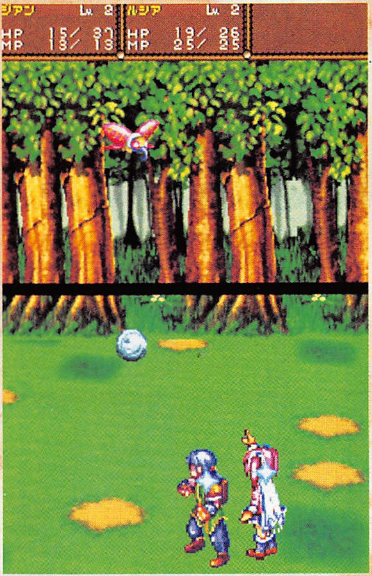
→这里就是阿尔忒弥斯大圣堂，在剧情中有着重要的意义。

使用AT模式进行自动战斗

《露娜》系列自第一作起就存在的“AT模式”战斗系统在本作中依然健在，选择使用AT模式进行战斗时，玩家不需要亲自对操纵的角色下达战斗指令，只需要看着角色自动战斗就可以了，真是相当便利的设定，而喜欢手动战斗的玩家则可以选择MT模式。



↑战斗时随时可以在AT模式和MT模式中进行切换，根据状况来使用吧。



←选择使用AT模式进行战斗时，CPU会根据当前状况自动攻击、使用魔法和道具，而HP很少时则会自动使用恢复魔法。

战斗结束后能够得到道具

战斗结束后能获得经验值和金钱，以及各种道具，其中包括各种回复药等即时发挥效果的物品，另外还有“材料”这个项目，会和运输店的工作有关吗？



↑与敌人战斗后，除了获得经验值和金钱外，还能得到道具。

用来制作道具的材料？

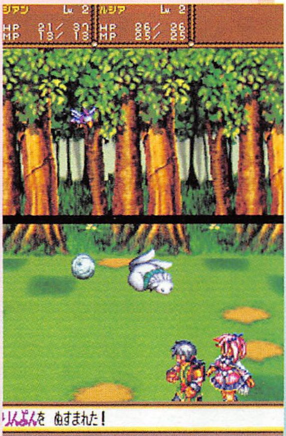
左边的选项是“金属”“生物”“自然”，这些看起来是用来制造武器防具和道具的材料，在游戏中究竟是怎样得到这些物品的呢？



「生活」指的是什么？

右边的选项是“饰品”“生活”“食物”，饰品和食物指的是什么不难想象，“生活”指的是什么呢？也许与冒险有着一定关系吧。

还会被敌人偷走身上的各种道具



↑游戏中不仅会在战斗后得到道具，还会在战斗中被敌人偷走身上的道具。

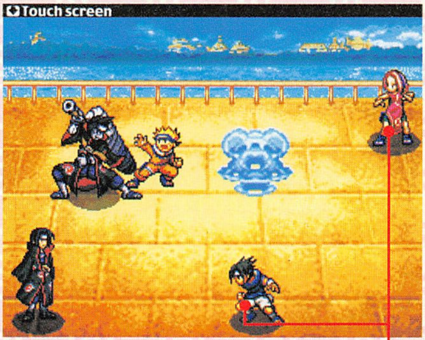
NARUTO -ナルト- ナルトRPG2 千鳥VS螺旋丸

火影忍者RPG2 千鸟VS螺旋丸

众多《火影忍者》的FANS翘首盼望的系列新作临近发售日了，《火影忍者RPG2 千鸟VS螺旋丸》这个游戏的副标题就已经引起了不少遐想。游戏剧情设定在木叶村陷落以后，玩家能感受到利用了NDS触摸屏和麦克风机能来发动忍术的全新游戏体验，而各种忠实于原作的忍术则是游戏的一大卖点。随心所欲地选择人物组成自己独有的战斗小队想必让各位玩家兴奋不已。

NDS			
	TOMY	2005.07.14	5040日元
	卡带	RPG	1-2人用

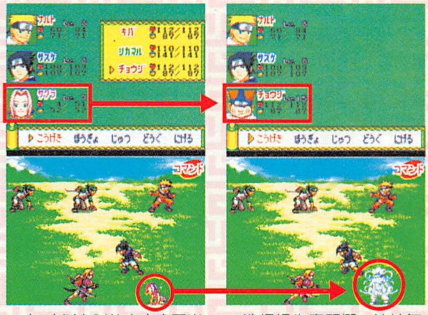
战斗中的攻防与合体忍术相关阵形



↑战斗以回合制的形式进行，点触下屏幕可以改变角色的站立位置。

人物的位置影响攻击力和防御力

站在前排的人物攻击力上升防御力下降，而后排人物能力变化正相反，并排站立时会有速度上升等额外效果。



↑有4人以上时能自由变更当前操作的先发上阵的人物，图中春野樱已经濒死了……　↑选择操作春野樱，让她与丁次交换，这种情况下就能挽救局面。



↑鸣人和鹿丸发动合体忍术“影真似音头”。

满足一定条件 发动合体忍术

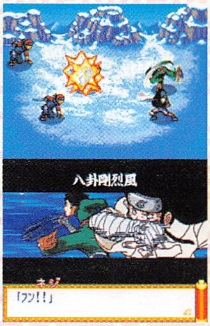
能发动合体忍术的两个人站在相邻位置上时，只要满足一定条件就能发动合体忍术，而发动条件有各种种类。



↑宁次与天天的合体忍术是使用暗器攻击。



↑从台词来看雏田正与鸣人发动合体忍术。



↑宁次与小李的合体忍术，向敌人发动体术攻击。

强敌音忍作为敌方角色登场

本作讲述木叶村被攻陷以后的故事，强敌音忍也当然会作为敌方角色登场。目前已经能确定音之四人众中的次郎坊登场，其他三人也非常有可能出现哦，鸣人也许要展开苦战了。



↑原作中的音之四人众之一的次郎坊登场。

原作中各种忍术都能在战斗中使用



↑佐助发动了写轮眼！写轮眼发动后能够复制敌方的攻击手段，以同样的忍术进行还击。

→把大量的查克拉会集在一点，能给予同一横排的敌人伤害。

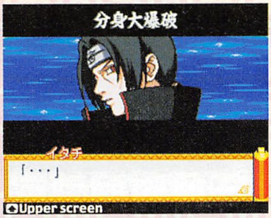




→控制一名敌人，让其攻击敌方全体是井野的得意忍术。

只能在一定条件下使用的忍术

佐助的千鸟只能在他处于写轮眼状态下使用，其他角色也有这种使用条件苛刻的忍术。



←发动影分身术，分身爆炸给予敌方伤害，这是佐助之兄的忍术。



↑把查克拉集中在指尖形成刀锋进行攻击。



↑鬼鲛的得意技能是使用水变形攻击。

有时间限制的事件

本作中出现了有时间限制的事件，这种事件一般是毫无预兆地突然发生，如果玩家能在限定时间内满足一定条件的话，就算是解决了这个事件。本次介绍游戏序盘发生的鸣人找厕所事件。



↑游戏开始不久，鸣人达到木叶村后突然觉得肚子疼。



↑腹痛大危机！接下来玩家要在一分钟的限制时间内操作鸣人回到自己的家里。

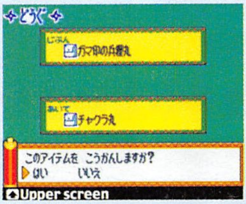
↓鸣人冲回家以后，在玄关位置遇到了春野樱……



↑糟糕了……没有在限制时间内达到条件，鸣人被春野樱讨厌了。

无线通信对战和交换道具

利用NDS的通信交换机能来进行对战和交换道具，对战时如果对方的人物等级比自己高的话，也是一种对自己战略安排的挑战哦！对战的各种规则都可以进行自由设定！



→与通信对手交换道具，用兵粮丸交换查克拉丸。





↑选择自己喜欢的人物组成队伍进行对战，之前就要练一练级了。

←通信地点在木叶之里的某处，交换道具也在这里。



洛克人EXE5DS 双生领袖

NDS			
	CAPCOM	2005.07.21	5040日元
	卡带	A·RPG	1-8人用

新系统1 任何时间都能自由编组成员和小队

收录众多领航员图像数据的交换机

电脑世界中到处都有NC(Navi Change)机，下载其中收录的领航员数据就能让该领航员加入自己的队伍了。

选择卡奈尔和蟾蜍人

启动NC机，在下屏幕可以查看当前可下载的领航员能力值，包括HP等，这里选择了卡奈尔和蟾蜍人两个领航员的数据进行下载。





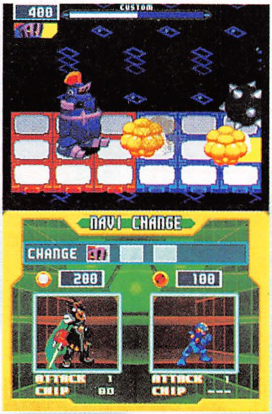
最多能下载两位领航员的图像数据

本作中最多能同时带两位领航员，下载图像数据完成后，领航员以半透明状态出现在画面上。需要更换当前队伍中的领航员时只要找到NC机就可以了。

战斗中直接点触就可以更换领航员



↑卡奈尔正在战斗中，点触下屏幕上的骑士人……



↑卡奈尔和骑士人交换位置，骑士人上场战斗。

布鲁斯也能够加入小队!



↑《布鲁斯小队》中的布鲁斯也能加入。

新系统2 用麦克风声援洛克人

注意心之窗口

心之窗口表示了洛克人的状态，HP很少时陷入危机，对着麦克风喊出你的声援吧。

声援收效很好

得到玩家的声援后，洛克人的HP恢复，又能继续与敌人战斗了。





新系统4 与GBA版游戏联动

↑这是GBA版《洛克人EXE5》的文件夹编辑画面。





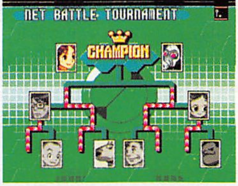
↑NDS版中获得了同样的文件夹编辑界面，是通过卡带联动获得的吧。

新系统3 实现最多八人的对战

观看对手的战斗

淘汰赛中自己没有比赛时可以观看其他人的实时战斗，意义在于能通过观战来研究对战对手的战术。



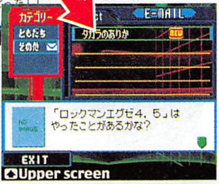


还可以组队战斗

除了普通的一对一淘汰赛以外，还能进行组队淘汰赛，规则与组队对战相同。队伍组成、首发领航员等都需要好好斟酌，拥有与一对一战斗不同的乐趣。

↑与GBA版其它《洛克人EXE》联动后收到邮件。





追加一些新的事件！

→联动后获得邮件，能在游戏中追加一些新的事件。

游戏开场动画的注目点



与动画相同的片头曲

↑游戏的片头曲与TV动画版相同。

→游戏的开场动画从右图这个场面开始。



最强敌人的邪恶笑容

→比最终BOSS还要强得多的劲敌佛鲁特，本次游戏中能与他最终对决吗？



卡奈尔小队的首领巴雷尔

→下屏幕是大家熟悉的卡奈尔小队的首领卡奈尔与巴雷尔。

布鲁斯小队的首领炎山

↓上屏幕中的人则是布鲁斯小队的首领布鲁斯与炎山。





富有气势的标题画面

↑标题画面中还有两个小队中的其他成员出现。

サバイバルキッズ
ロストインブルー LOST in BLUE

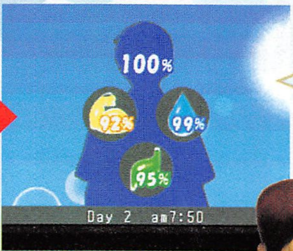
NDS		
KONAMI	2005.08.25	5229日元
卡带	AVG	1人用

孤岛冒险 LOST IN BLUE

在无人岛相遇的两人合力脱离

漂流到无人岛的相遇

乘船遇难的主人公漂流到了一个无人小岛上，由于命运的这个玩笑，他在毫无预备的情况下开始了漂流生活，恢复意识后的主人公首先在小岛上四处探索……



身体状况的三要素

肌肉图标表示体力，水滴表示口渴程度，胃袋表示饥饿程度，三者标志着主角身体状况。阴影部分的颜色表示HP，没体力或者口渴时HP减少，减为0时就GAME OVER了。



↑沿着小岛边沿探索的主角在海岸边发现一艘救生艇，救生艇上的女孩子在昏迷中，于是主角喊醒了她。



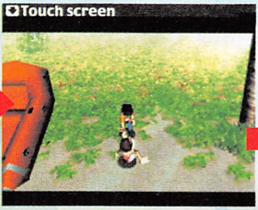
↑少女一脸惊诧的表情，不过幸运的是她没有受伤。



冒险生活正式开始



↑少女的眼镜在风浪颠簸中弄丢了，两人随即开始寻找她的眼镜。



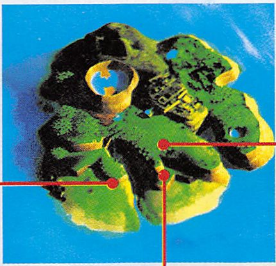
↑主角无意间弄坏了少女的眼镜，一边道歉一边扶她起来。

→漂流到孤岛上的两人偶然相遇后，一起在岛上展开探索，最终目标是脱离小岛。



狩猎和烹饪都是有趣的小游戏

作为玩家分身的主角，主要负责外出探索岛上的各个区域，收集制作道具的各种原料，狩猎和采集野菜等食物，主要在外活动；女主角则负责生火烹饪等事情，主要在家里和附近活动。相关通关一次后就能够以女主角视点进行游戏哦！



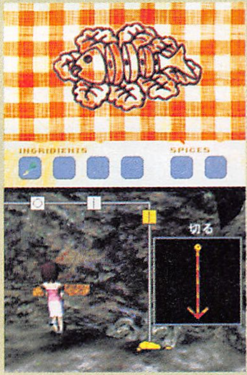
在洞窟里生火以及制作食物



↑两人居住在海边附近的洞窟里，随后要考虑添置家具。



↑交替按下L和R键来钻木取火，对麦克风吹气增大火势。



↑女主角正在烹饪主角钓来的鱼，要根据提示用触笔划线。

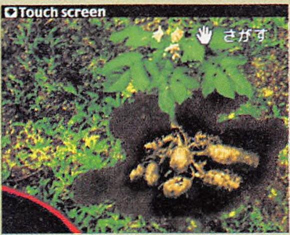
在岛上采集果实和野菜等食物

→用力摇晃树干的话，可能会有成熟的果实掉下来哦！





←椰子树的果实掉落下来，走近以后按下相应的按键来取得。



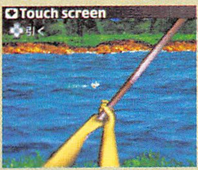
↑土豆和萝卜的可食用部分都是埋在地下的，要挖开泥土才能找到。

制作工具用来狩猎草原上的野生动物

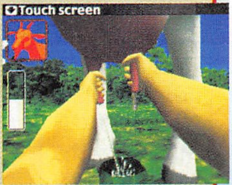


↑制作了弓箭和木棒等工具后，就能狩猎草原上的野生动物。

钓鱼和挤奶



↑制作鱼竿后可以钓鱼，以十字键控制鱼竿。



↑挤奶的操作也在下屏幕进行，注意别惹怒了羊。

各种道具数量多达200以上

→作为柴火或者制作其它道具的原料。





↑矛头是磨锐的石头，可以用来捕鱼。



←从海里捞上来的海藻，是比较容易得到的食材。



↑草原上的大型动物，体力充沛时才能捕猎野猪。

一起捕捉昆虫，一起钓鱼，还可以在傍晚一起浪漫地散步……和动物们一起自由自在地过着非常愉快的生活，这就是NGC平台上大受好评的《动物之森》。游戏中一年的春夏秋冬都在动物村中度过，期间会发生各种各样的事情，收集到种类繁多的道具，和很多村民建立友谊。

而即将在NDS上发售的《动物之森DS》借助了无线联机机能真正实现了玩家互动，又把这种生活模拟类游戏带向一个新的高度。



再一起玩吧

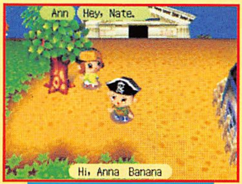
玩家可自由选用的角色 女孩子

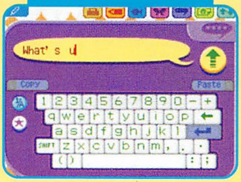
どうぶつの森 DS

NDS	NINTENDO	日期未定	价格未定
	卡带	ETC	1-4人用

NEW 1 通过INTERNET连接的Wi-Fi通信

本作对应了Wi-Fi无线通信，不需要使用通信线就实现NDS主机间的数据交换，而利用INTERNET来连接Wi-Fi网络的话，更是能够实现异地玩家间的无线通信。有了这个，全世界的玩家都有可能一起进行游戏，如果想要随时去朋友的角色所在的动物村参观游览，也变得非常方便了哟！







←通信电波强度?

↑与朋友聊天的时候是使用下屏幕中的键盘进行输入的，在输入的时候还能在村子里来回走动，非常方便。

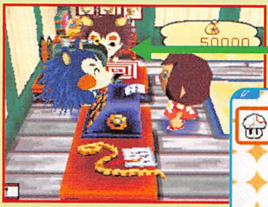
键盘输入

NEW 2 使用触笔来打造自己个性化的穿着打扮

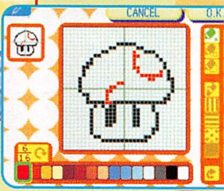
自己的衣服都可以由自己来设计图案，比起以前用十字键移动光标的操作方式，用触笔来进行设计无疑要快的多。

→除了衣服、帽子等服饰以外，还能够设计其它的服饰，效果到底会如何呢？一定很个性哦！





两人外貌非常相似



↑→在服装店进行DIY，右图是设计图案时的界面，还有其它很多图案可以选。



附录 官方网站上公布的画面

NOA的官方网站上可以看到这些已公布的游戏画面，其中有以前没有出现过的新角色哦，他会是从事什么职业的呢？



蓝天绿地

↑天气真好！以玩家主视点来表示的画面上能看到碧蓝的晴空。



寄信

↑本作中的邮局有两个柜台？有房屋标志的那边是干什么用的呢？



这是哪里？

↑画面上有类似电脑的机械，这会是什么地方呢？也许是用来通信的吧。

与动物村村民们一起生活

New 3 独具个性的可爱的动物村村民们

村子里当然少不了村民，本作中出现的动物村村民除了系列作品中玩家们非常熟悉的“流浪艺人”以外，还有新人物“门卫先生”登场。除此以外还有怎样的动物们登场呢？



流浪艺人

在车站前演奏吉他的艺人，玩家对他已经很熟悉了吧



门卫先生

看他的样子是不是似曾相识呢？本作中他可是门卫哦





动物村村民

生活在动物村中的村民们，村里到处都可以看到他们的身影，还会从他们那里接到一些任务

New 4 帽子和发型等都可以按照喜好自由选择

虽然游戏中人物的帽子和衣服一般是成套的，不过帽子是可以单独取下来的哟，可以随便选择自己喜欢的帽子样式，连发型都可以这么随心所欲地选择，着装方面就更能显现玩家自己的个性了。



↑戴上了有着交叉骷髅标志的海盗帽子，看起来像船长一样，胡子也是装饰物吗？



→这是查看人物当前所持有物品的画面，能看到像帽子一样的图标。

其它各式各样的装饰物



羊角辫



黑框眼镜



魔女尖帽

JUMP SUPER STARS
ジャンプスーパースターズ

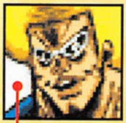
《周刊少年JUMP》连载漫画的全明星会聚一堂，展开一场大乱斗！注意，不是对战格斗是乱斗哦！你的对手可能是来自众多互无关联的漫画作品中的人物，他们的招式也各有千秋，甚至匪夷所思。众多的人物，火爆的战斗，这就是乱斗游戏的魅力，一旦上手绝对让你大呼过瘾。

JUMP明星大乱斗

NDS			
	NINTENDO	2005.08.08	4800日元
	卡带	ACT	1–4人用

以漫画格数方式编辑战斗队伍

本作中NDS的下屏幕画面被切分为漫画一样的多格，点触选择各种格子里的人物会产生不同的效果。



支援格
(1格)

点触发动支援效果

点触后发动回复HP的支援效果，支援格中的人物不会在上屏幕中露面。

点触发动援护技能

点触后援护格中的人物出现在上屏幕中发动援护技能。



援护格
(2–3格)



战斗格
(4–5格)

人物在上屏幕登场作战

战斗格中的人物就是在上屏幕中实际操作的人物，同一人物占用格子的大小影响必杀技。

下屏幕中的队伍编辑方式多达400种以上，除了能选择偏重各种能力的队伍外，还要注意格子的相性对队伍的影响。



这些是战斗格人物



这些是援护格人物

28位JUMP明星登场!

从本次公布的画面来看，目前已经确定出场的战斗人物和援护人物的总数量达到了28位！除了下面列出的名单以外，浦饭幽助等其他更多的明星将会登场。


莫奇·D·路飞
海贼王


罗罗诺亚·索隆
海贼王


乔巴
海贼王


奈美
海贼王


孙悟空
龙珠


贝吉塔
龙珠


小林
龙珠


旋涡鸣人
火影忍者


宇智波佐助
火影忍者


春野樱
火影忍者


日向雏田
火影忍者


小早川濑那
光速蒙面侠21


蛭间妖一
光速蒙面侠21

超越原作界限的漫画明星对决

限制时间 限制时间为0时打倒最多人数的一方获胜

J魂 战斗人物的HP，减为0时被KO

必杀魂 发动必杀技、支援、援护时消耗必杀魂



关卡中还有宝箱

关卡中有时会出现宝箱，其中的道具可以回复J魂和必杀魂，当然也可能有使人物速度变慢的负面效果道具出现。



→在《游戏王》的场景中乱斗，画面中可以看到援护人物乔巴。



↑有援护人物出现的大乱斗场面！画面下方的波波波使用了田乐踢向小林发动攻击，而蛭间妖一出现在了春野樱的面前，不知道会有什么援护效果呢？

采用原作中的场景

各乱斗舞台的背景设计都忠实于原作，玩家能够看到很多耳熟能详的场景，游戏中都对此进行了再现，不同的关卡中机关位置等也不同，使游戏富于变化。



↑以《光速蒙面侠21》为主题的背景，注意其中的立足点都是由橄榄球组成的，游戏中像这样的细微设计很多。



↑画面上方的宝箱里出现了图标状的道具，能够增加J魂，而同时出现的《周刊少年JUMP》的标志又会有怎样的效果呢？

被KO前交换战斗人物

当战斗人物的J魂减少时，战斗格中人物的颜色会变浅而黑白化，而且容易被对手击飞。此时需要尽快交换其他战斗人物上场，避免人物被KO，这也是注意乱斗战略性的重要问题。


栗田良宽 光速蒙面侠21


废柴丸 鼻毛真拳


两津勘吉 这里是葛饰区区龟有公园前派出所


武藤游戏 游戏王


波波波 鼻毛真拳


田乐满 鼻毛真拳


大原大二郎 这里是葛饰区区龟有公园前派出所


越前龙马 网球王子


首领拳 鼻毛真拳



夜神月
龙克 死亡笔记

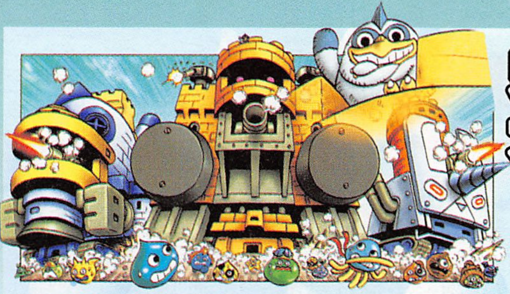

恐山安娜 通灵王


东城绫 草莓100%


常吕天之助 鼻毛真拳


齐藤一 浪客剑心


乱步 家庭教师杀手REBORN



史莱姆大冒险2 大战车与尾巴团

NDS		
SQUARE · ENIX	日期未定	价格未定
卡带	ACT	人数未定

作为SQUARE · ENIX为NDS制作的第二款游戏，《史莱姆大冒险2》中的“勇车”成为注目点，本次史莱姆们要驾驶勇车与尾巴团战斗，而尾巴团当然也不甘落后地亮出了勇车，巨型战车大对决即将上演！除此以外游戏中还新增了一些造型可爱的怪物，让我们来看看吧！

尾巴团操纵着怪物形的巨大战车



↑大家熟悉的史莱姆们又回来了，本次要驾驶勇车与尾巴团战斗哦！



内部结构

↑图上的金属块是怎么使用的呢？

防御力强的战车

石巨人型



防御力高，脸两边的盾（？）能反弹敌人的攻击。

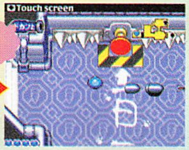
角是重点

独角兔型



内部结构

司令塔造型是兔子喜欢的萝卜。



↑“一日一……”的字谜前是开关，按一下试试。



↑这里是炮台，打倒敌人后能停止它们的炮击？

使用手臂攻击

鸭嘴猴型



内部结构

从鸭嘴猴造型的嘴里伸出炮台。

史莱姆们的敌人——尾巴团

前作中与史莱姆们为敌的尾巴团再度登场，而本作中还新增了一些DQ正统系列作品中的著名怪物，这些有着尾巴这个共同点的怪物都同样可爱。



↑使用回旋攻击的鸭嘴猴是尾巴团的象征。

前作中就存在的敌方怪物



↑作为尾巴团象征的尾巴过重。



↑丢失重要的大锤就会大哭。



↑乱抓眼前的东西扔出去。

《DQVIII》中的人气怪物

抓抓猫



↑伸出爪子扑向史莱姆……

↑看到史莱姆顶着的“软软的东西”后就变温顺了。

使用铲子疯狂攻击

恶作剧鼹鼠



↑用手里的铲子攻击。

↑因为讨厌见到日光，所以过着穴居的生活，大白天睡觉。

钢之炼金术师
两人的羁绊

随着发售日的临近，《钢之炼金术师》相关的消息逐渐公布，官方网站上也出现了几个小游戏，让玩家抢先体验游戏的乐趣。

NDS		
BANDAI	2005.07.21	5040日元
卡带	ACT	1人用

故事模式通关后追加四名新角色

以爱德和阿尔两人通关故事模式后，就可以使用另外四名角色了，还能进行以阿尔为主角的游戏哦。而且游戏中还为这些追加使用角色准备了各自的隐藏房间和固有事件场景。

新角色也能使用LV3炼金术



↑使用新追加的角色时，当然也能发动LV3的炼金术。

泉美老师&爱德



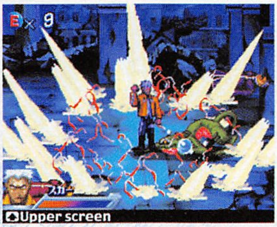
↑爱德和阿尔的师父泉美，是一位强大的炼金术师。

穆斯唐&豪克威尔



↑拥有“焰之炼金术师”之名的穆斯唐擅长火焰攻击。

斯卡&（阿尔冯斯）



↑伤疤男斯卡在本作中也作为可操纵的人物登场，他与阿尔的二人组合会有怎样的效果呢？

阿姆斯特朗&修兹



↑“豪腕之炼金术师”大魄力的攻击，同为军人的修兹应该不会使用炼金术吧？也许只用物理攻击。

新小游戏　使用触笔的新小游戏

使用触笔来玩的两个新的小游戏公布，都是原作中曾经出现过的场景哦！下图是掰手腕，右图则是逃离陷阱，一起来挑战吧！



←交替点触左右两个靴子的图标，逃离逼近的巨大铁球。



←比赛掰手腕的小游戏，用触笔向垂直于手臂的方向划，越快越好。

新附录　来占卜你的运势吧





↑占卜结果共有200种以上，每天都来看一下自己当天的运势吧。

←下画面有健康运、恋爱运、金钱运、学习运等评价。



VIEWTIFUL JOE
乱划！幻侠乔伊

新VFX能力“滑动”出现，向下划过触屏后，上下屏幕画面相互交换。

NDS		
CAPCOM	日期未定	价格未定
卡带	ACT	1人用

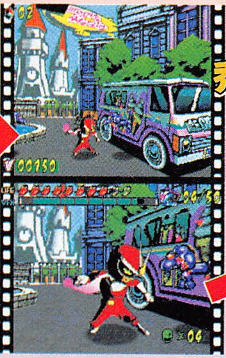
上下画面「滑动」后攻击力加倍



←在触摸屏上做出从上向下划的动作……



↑上画面向下，下画面向上，位置开始交换。



←新VFX能力“滑动”完成，乔伊身体增大，攻击力加倍。

乔伊的身体变为原来的两倍



↑攻击气绝中的敌人，能达到四倍攻击力！

滑动完成后直接点触攻击

“滑动”除了能使乔伊身体变大攻击力加倍外，还有另外一个效果，此时能用直接点触的方法来打倒一些通常无法打倒的敌人。





↑这时就能通过直接点触来打倒这种敌人。

点触照准框出现

通常无法打倒的敌人周围出现照准框。

用分割画面的SPLIT灭火

上次介绍过的VFX能力SPLIT也能像下面这样使用哦，利用分割画面后产生的变化来解开各种机关和难题。



↑在触摸屏上从左向右划动，发动SPLIT能力，画面分割为两部分。

将画面向左边拖动



←把上半部分画面向左拖动。



↑利用消防栓喷出的水柱轻松地灭火。

三国志DS

NDS		
KOEI	2005年9月	5040日元
卡带	SLG	1-2人用

光荣公司的《三国志３》虽然古老，但却是战略游戏中的先驱者。其细致入微的系统在当时引起了相当大的轰动，至今仍为一些fans津津乐道。《三国志DS》在《三国志３》的基础上作出了大幅度改进，必定会令各位玩家在怀念之余得到全新的感受。

追加NDS特有的新机能

本作在《三国志Ⅲ》的基础上追加了一些新的机能。

本作的游戏画面有大幅度进化

通信完成武将单挑和交换武将的资料

只需一枚游戏卡就能进行两人的武将单挑，还能交换武将资料。



↑与其它势力的外交交涉，上屏幕显示交涉条件，下屏幕是各项指令，也可直接点触选择。

SFC版三国

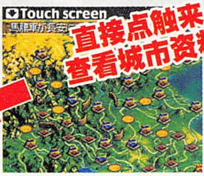


↑从SFC版起源的《三国志》系列游戏至今已经推出很多部作品了，令人怀念的画面。



↑除了游戏画面大幅进化外，查看信息和选择各项指令也大大简化。

直接点触来查看城市资料



↑能够自由选择想要查看的城市信息，在下屏幕下直接点触完成，相当简便。



←战争画面以斜向视角呈现，上屏幕还能显示详细战况。

日式面包王

以制作具有日本特色的面包为主题的《日式面包王》动画化后受到了好评，各种千奇百怪的面包制作方法让人莞尔。而如今《日式面包王》要登陆NDS了，游戏的玩法类似《大富翁》，所不同的是本作中需要在各个格子上收集制作面包的素材来制作原作中美味的面包。

NDS		
BANDAI	2005年冬	5040日元
卡带	TAB	1-3人用

收集食材制作美味的面包 让对手吃面包来获得点数



↑游戏的基本玩法类似《大富翁》，根据转盘的数字决定在地图上前进的格数，根据所在的格子内容不同，会发生各种各样有趣的事件。



↑停止在食材格子上以后，就能获得制作面包的材料了。

→按照配方收集齐所有的食材就能制造出美味的面包。



↑得到黄油！像这样逐渐收集各种食材。

↓CPU根据当前食材自动搜索能够制作的面包配方以供玩家参考。







↑除了放在店里，还能让对手吃掉自己的面包来获得点数。



天地の門

PSP			
	SCE	2005年7月21日	5040日元
	UMD	A · RPG	1人用

SCE宣布《天地之门》将作为PSP首款中文游戏，在新加坡及我国港台地区发售。再加上《天地之门》是一款国人喜闻乐见的武侠题材游戏，这对于国内玩家来说无疑是一个天大的好消息。

强者云集的五大武门

央卦大陆由5个武门共同统治。除了主角所属的东方青龙门被中央麒麟门袭击而全灭外，其他四个都是强者云集，人才鼎盛。

北方玄武门

统治北方的玄武门是一个精于先手攻击的快剑与水系气功术的武门。现任门主玄眉经历了弟子元罗背叛后心灰意冷，但由于感受到咏国的资质而收他为徒。

北方玄武门的门主，由于年纪老迈加上疾病缠身，已经金盆洗手退出江湖。



北方玄武门的弟子，为了成为一流武艺者而踏上巡游之路。



南方朱雀门

南方朱雀门是一个全部由女性组成的异色武门。擅长使用圆转如意的剑术，以舞蹈般的动作埋葬敌人。除此以外，朱雀门弟子还可以使用操纵火焰的气功术。

南方朱雀门的门主，性格内向而充满责任感，受到弟子们的仰慕。她平时总是为病弱的弟弟操心。



自幼修行剑术的少女，武功没得说。但由于年龄问题，视野稍微有些狭窄。



西方白虎门

西方白虎门在五大武门中拥有最大兵力，剑术里混杂了许多体术，拥有各武门中首屈一指的攻击力。其气功术可以操纵含有强酸的旋风腐蚀敌人。

中央麒麟门

统治央卦大陆中央的武门，也是令青龙门灭门的元凶。中央麒麟门还收罗了许多来自其他武门的叛徒，他们到底有什么目的呢……？

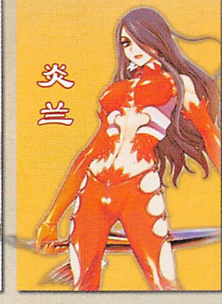
以人格魅力约束西方白虎门的年轻门主，平时总是充满自信与威严。



立于西方白虎门无数弟子顶点的首席大弟子，受到其他弟子的信赖。



原本是南方朱雀门的弟子，前任门主死后便离开了朱雀门。



中央麒麟门四神将军之一，原本是北方玄武门的继承者，但由于厌恶严格的修行而破门。





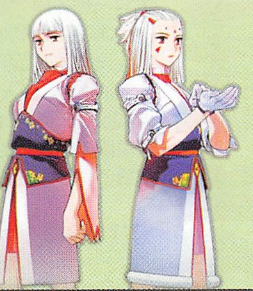
脓兄弟

在央卦大陆上臭名远扬的恶贼兄弟。哥哥武憎是个以自我为中心的狡猾男子，弟弟宇憎则是个头脑简单的莽汉。

不属于武门的人们

琉阳 & 璃阴

散发着神秘气息的双胞胎姐妹。姐姐琉阳平时总是一本正经的，但自律得有点过分。妹妹璃阴则要开朗得多，不过嘴巴却比较毒。



冷亥

重视仁义的独眼流浪武者，拥有优秀的洞察力，能够轻易看透人心。



正达

在竹安担任私塾教师的善良老人，对于自幼失去双亲的辛布来说如同养父一般。





MONSTER HUNTER PORTABLE

怪物猎人



PSP	CAPCOM	2005年发售预定	价格未定
	UMD	ACT	1~4人用

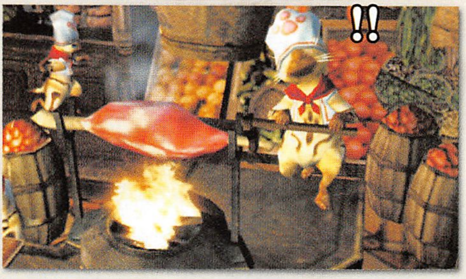
在PS2上培养出大批猎人的《怪物猎人G》即将在PSP上复出！以下我们将公开各位猎人期待了很久的最近情报，千万不要眨眼哦。



烹饪！跳舞！猫人!!

PSP独享的新要素！

PSP版，经过重新制作的村子里有一种名叫“猫人饭店”的房屋。饭店中会看到黑猫族和白猫族人头顶可爱的猫爪形厨师帽，在厨房中忙碌着。猫人们则可以使用巨无霸型刀叉享受美食。和原作同样，这里既能吃饭也能玩小游戏，似乎包括了很多类似育成游戏的成分？





小小的身体，巨大的行李

背着巨大的行李箱游走行商的婆婆也会在PSP版中登场。见到她的时候，猎人们可能会有雪中送炭的感觉吧？实际上，这位婆婆在PS2版《怪物猎人2》中同样会出场，那么我们在PSP版中卖给婆婆的东西，能不能到《怪物猎人2》中买回来呢？



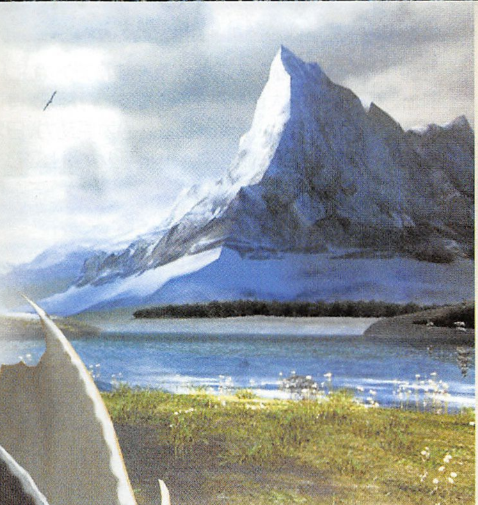
以《怪物猎人G》为基础的游戏系统！

除了游戏里的任务外，训练所里也追加了很多的要素，玩家能利用飞龙素材制作特性各异的武器。由于PSP版以单人游戏为主，也可能会缩短任务完成所需的时间。此外，由于PSP版上没有右摇杆，还将会对操作带来一些变化。

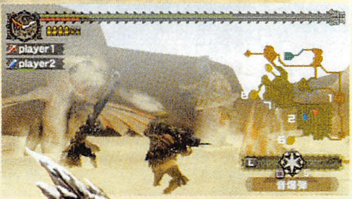


无论在什么地方都可以狩猎！

游戏中可以使用的武器共有6种：单手剑虽然攻击力低了点，但是挥动速度较快，还能附加麻药或毒药的效果；大剑不仅威力可观还能用来挡架，是攻守具备的利器；战锤虽然是可怕的攻击武器，但不能用于挡架因此有利有弊；双剑的出招非常快但不能用于挡架，在鬼化后有短时间的攻击力提升；长矛在手持时移动速度很慢，但能配合大盾；弩枪是唯一的远程武器。要使用怎样的武器来狩猎怪兽就看玩家您的喜好了。







和《G》一样，PSP版可以让最多4人进行通信游戏。面对强大的龙时，身边有几位可靠的同伴是一件令人欣慰的事。但是交流方式还不能确定，是在对话框里进行对话？那对于PSP的按键来说困难了点。用《G》里的例文登录方式？

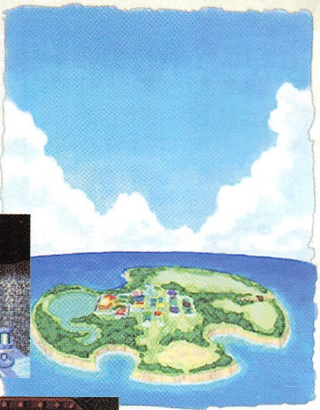
ロックマンDASH 鋼の冒険心

以可以在世界中自由移动，体验冒险为卖点的“Free Running Rpg”《洛克人DASH》两部作品将被移植到PSP上！玩家将扮演专门发掘古文明遗迹的掘宝人洛克，与同伴萝尔一同在世界上的各大遗迹中冒险。你能够找到传说中的“伟大遗产”吗？

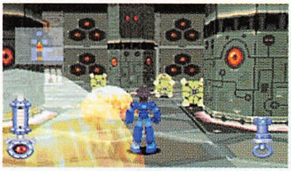
洛克人DASH・钢之冒险心

PSP

CAPCOM	2005.08.04	3990日元
UMD	A・RPG	1人用



在以探索古代遗迹，获取能源及种种物资的掘宝人之间，一直流传着关于“伟大遗产”的传说。为了找到这传说中的宝藏，掘宝人们以财富、欲望以及冒险心为原动力，日复一日地探索者。在这巨大的梦想之中，少年与少女踏上了旅途……





阻挡在洛克面前的敌人不仅是遗迹守卫，还有被称为“无敌空贼”的波恩一家。由担任作战指挥官的长兄迪塞尔、机械天才的长女托隆以及身材巨大其实还是小孩的末子本，三兄妹从海陆空送出大量的战斗机械袭击洛克。他们的目的到底是什么……？









洛克与萝尔

作为掘宝人，少年洛克拥有无与伦比的素质。萝尔则是个机械天才，在后方支援洛克。



巴瑞尔与迪塔

巴瑞尔是萝尔的祖父，在遗迹捡到婴儿时期的洛克并将他养大。旁边的神秘猴子名叫迪塔，给了洛克不少帮助。



波恩三兄妹

“只要听到波恩一家的名字，小儿也不敢夜啼”。虽然拥有如此的恶名，波恩三兄妹与洛克的对抗却总是以失败告终。



ROCKMAN® DASH 2 エピソード2 大いなる遺産



PSP

CAPCOM	2005.09.08	3990日元
UMD	A·RPG	1人用

洛克人DASH2·伟大的遗产



←《DASH2》中，玩家可以投掷地图上的物件。

作为系列第二作，《DASH2》的世界比前作广阔了许多。在街道中遭遇战斗的话，还可以向周围的路人寻求帮助。除了大家熟悉的波恩一家外，又出现了窥测伟大遗产的新敌人“空贼联合”……



为了挑战传说中“伟大遗产”沉睡的“禁断之地”，企业家缪拉投入了自己全部财产，建造了巨大的飞艇。但在召开记者会的时候，出现了一位神秘的女性……就此引发的事件，开始与周游世界的洛克和萝尔交错在一起……





玻拉和邦克斯卡斯

经验丰富的兄弟空贼，哥哥玻拉身轻如燕，弟弟邦克斯卡斯则穿着厚重的铠甲。



缪拉

以全部财产投入飞艇建造，想要挑战禁断之地的企业家。



格莱德

与波恩一家对立的空贼，虽然头脑很好但无奈的是运气太差了。



科文

侍奉波恩一家的机器人，一共有40个，每一个都有自己独特的性格。



谜之女性

《DASH2》登场，似乎与巴瑞尔有某种关系的女性，从名字到素性都包裹在神秘之中。

BREATH OF FIRE III



龙战士Ⅲ

PSP		
CAPCOM	2005.08.25	5040日元
UMD	RPG	1人用

原本已经灭亡的龙，重现世上

某一天，在矿井里发掘出了应该早已灭亡的太古种族“龙”。小小的幼龙变成了人形的少年，但却遭到了周围歧视的眼光，只能与同为孤儿的提波和雷一同，过着盗贼般的生活。这样的生活一直持续到那一天……

以传说的“龙”为故事背景，拥有独自世界观及fans群的RPG《龙战士》系列。其中被称为杰作的3代即将在PSP上登场！多彩的系统加上充满魅力的人物，还有PSP的追加要素。龙的冒险之旅将再一次开始！



雷 Rei

像兄长一样照顾同自己一样是孤儿的龙与提波，充满了责任感的三人组老大。



龙 Ryu

拥有强大力量的龙之一族末裔，拥有变身为龙的力量。在冒险中逐渐成长的他，逐渐将自己体内秘藏的力量发挥出来。



妮娜 Nina

温迪亚王国的公主，拥有丰富的指示，擅长攻击魔法。由于好奇心旺盛而往往一头扎进麻烦之中。



提波 Teepo

种族与出生地等一切不详的孤儿，与雷、龙一同过着盗贼般的生活。他像仰慕长兄一样仰慕雷。



贾兰德 Garland

以强大的枪技与火炎魔法称霸大武会的强者，讲义气而且充满忠诚心。在旅途上碰到龙等人，并开始共同行动。



佩科罗斯 Pecoros

实验农场生产出来的变异体作物，它的语言与生态目前还是个谜。





莫莫 Momo

在世界上研究“古代机械”与幽灵矿原理的学者。虽然除了机械专业以外完全不可靠，但仍然靠她乐天的性格与狗屎运帮助了龙他们。

VIEWTIFUL JOE バトルカーニバル

幻侠乔伊 热斗嘉年华

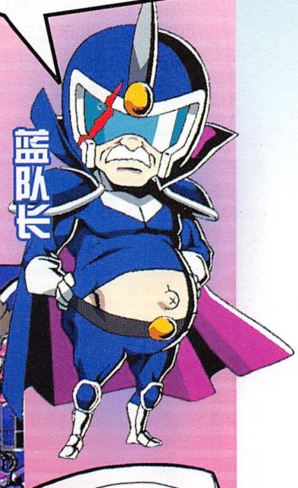
PSP			
	CAPCOM	发售日未定	价格未定
	UMD	FTG	人数未定

争夺比任何人更醒目的主角宝座!!

充满美国漫画风格的华丽派ACT游戏《幻侠乔伊》在PSP上登场!本作是一款另类的对战游戏：玩家并非依靠直接打倒对手获得胜利,而是比较谁的动作更为华丽。驱使电影效果般的"VFX能量"，将表演发挥到极限吧!

我还是现役 可不能输给年轻人!

我虽然上了年纪,可还不能把主角宝座让给黄毛小子!



VFX黑洞

战斗中有时会出现神秘的"VFX黑洞"，其中会展开热烈的"VFX大战"。战斗的规则是以最短的时间打倒场地中央的敌人，动作越华丽得分也就越高。这可是一发逆转的好机会哟!



主人公当然就是 本大爷啦!

热爱英雄电影的我,当然会比任何人都华丽!



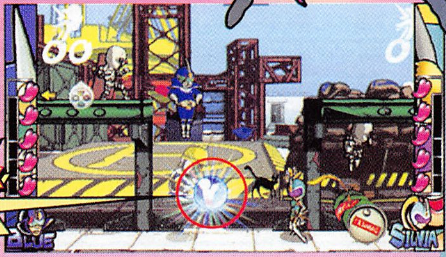


VFX宝珠

战斗时会突然从背景上飞出VFX宝珠，只要取得它便可以使用"VFX能量"！VFX能量的效果多种多样，但要注意的是一旦受到攻击便会失去VFX宝珠。

乔伊根本就靠不住!

特地从动画版跑到这里来,主角就交给我吧!



GAME品质



玩了《益智转转转》之后，真是佩服任天堂啊，又是利用简单的操作打造出一款不仅有意思，而且还有挑战性的游戏。《甲虫王者》这款游戏在首发当天就创下了15万的销量，展示了它的实力。《数码武装》虽然是在掌机平台上推出，但是华丽和爽快程度不比家用机差，是目前掌机上最优秀的FPS游戏。

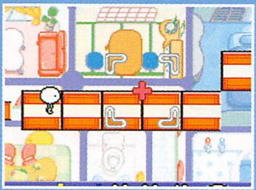
责编/翔武

益智转转转

ののののパズルちゃいリアン

任天堂	2005.06.16
PUZ	128M
1-2人用	

★★★★★★★★★★★ 16



雪人
生僻冷门派
对热门游戏不感冒

本作是一款小品型的益智类游戏，玩家在游戏时要通过不断旋转方框中的物品以及移动方框来满足游戏中的过关条件。游戏中的普通模式是要求玩家将合适的原料在规定时间内放到指定位置，以此来做出美味的佳肴；而挑战模式中的小游戏则可以充分满足那些喜欢最求更快更强的玩家的欲望。游戏的整体风格比较清新，非常适合玩家在平时休闲娱乐。

翔武
极限挑战派
喜欢挑战游戏的极限

从《玩转瓦里奥制造》到这款《益智转转转》，可以说任天堂和旋转结下了不解之缘。本作是一款转动方块的益智游戏，风格也类似于《瓦里奥制造》系列。游戏中，玩家只需用A、B两个键，就可以体会到这款游戏的趣味之处。游戏分三大模式，包含了很多小游戏，而且都很有挑战性。游戏中还准备了一卡多人的对战模式，和朋友一起较量的感觉一定很不错。

甲虫王者 通往最伟大的冠军之路

甲虫王者
ムシキング~グレイテストチャンピオンへの道~

SEGA	2005.06.23
RPG	256M
1-2人用	

★★★★★★★★★★★ 15



暗凌
重度精修派
对沉迷的游戏极了解

如今收集对战类型的游戏虽已泛滥成灾，但《甲虫王者》还是凭借独到的魅力打出了自己的一片天下。玩家们可以在和平安详的游戏背景下尽情享受收集与战术组合的乐趣，在简单操作的同时欣赏到颇具魄力的对战画面。游戏中的甲虫大都是世界上的著名品种，喜爱昆虫的朋友可以把游戏当成图鉴来用。如果你是这类游戏的爱好者，那这部作品一定能令你耳目一新。

雪人
生僻冷门派
对热门游戏不感冒

在本作中，玩家要扮演一位少年(少女)，通过不断的比赛来获得“甲虫王者”的称号。本作中的战斗系统比较特殊：当游戏中的甲虫对战时，采用的既不是回合制也不是即时型，而是要依靠猜拳的胜负结果来决定谁能行动。这也意味着如果玩家的运气不好的话，很可能出现被对手满血解决的状况。游戏中收录了多种甲虫，喜欢昆虫的玩家一定要入手尝试一下！

表示GBA游戏　表示NDS游戏　表示PSP游戏

数码武装

CODED ARMS

KONAMI	2005.06.23
FPS	160K
1-4人用	

★★★★★★★★★★★ 17



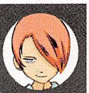
方舟



随心所欲派
对游戏爱憎分明

本作的游戏背景是一群黑客在虚拟网络空间中与失控的军用程序作战，颇有些《黑客帝国》的感觉。由于PSP强大的机能支持，《数码武装》也是掌机上第一款画面清晰的FPS游戏，美中不足的是可选用的武器少了点。对战模式虽然只支持4人，但多种规则弥补了这一缺憾。至于操作性，笔者始终认为玩FPS最好还是用鼠标，PSP的逻辑摇杆反应未免还是慢了些。

翔武



极限挑战派
喜欢挑战游戏的极限

作为PSP上的首款FPS游戏，其素质令人满意。地图随机生成系统使玩家每次冒险身处的环境都不尽相同，使人常玩常新。出色的声光效果充分发挥了PSP的超强性能，怪物的吼声、炸弹的爆破无不给人逼真而震撼的感觉。游戏的读盘时间也能够令人接受，没有冗长的Loading，使游戏的爽快感不致受到破坏。喜欢FPS游戏的掌机玩家一定不要错过本作。

大盗伍佑卫门 大江户天狗返之卷

がんばれゴエモン東海道中 大江戸天狗り返しの巻

KONAMI	2005.06.23
ACT	对应触笔
1人用	

★★★★★★★★★★★ 15



暗凌



重度精修派
对沉迷的游戏极了解

FC时代的名作，经历了SFC，GBA的洗礼终于将续作搬到了NDS上了，配合下屏幕和触笔，正义的大盗又有了新的舞台。本作采用了水墨画的风格，使人感觉画面看起来很舒服，即使看的时间长了也不会有视觉疲劳。本作中加入了大量语音，更加突出了每个人物的性格。关卡中一些解谜的要素需要用到触摸机能，BOSS战的操作方式也十分有意思哦。

翔武



极限挑战派
喜欢挑战游戏的极限

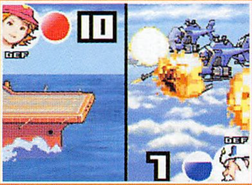
这款游戏给人的第一感觉是，画风很清新，让人赏心悦目，而游戏中的人物则采用了卡通渲染的手法，和背景显得十分呼应。游戏的操作主要还是以按键控制为主，触摸屏为辅。本作的BOSS战系统十分有意思，角色们在一旁用手中的控制器操纵机器人去战斗。机器人的各种招式都显示在DS的下屏上，用触笔点击便可出招，十分方便，而且有些招式还很恶搞。

FAMICOM WARS DS

ファミコンウォーズDS

任天堂	2005.06.23
SLG	对应触笔
1-8人用	

★★★★★★★★★★★ 15



雪人



生僻冷门派
对热门游戏不感冒

本作是系列作品中一个新的里程碑。在系统方面，既延续了过去的各种不错的系统，又在此基础上做出来全新的发展变化，使新老玩家都非常满意。众多玩家关心的兵种和指挥官的数量都大大增加，使得战术变化更多，各种各样的隐藏要素也，大大增强了游戏的可玩性。对于购买了NDS并喜好SLG的玩家来说，本作是一款极为不错的作品，绝对不能错过的。

翔武



极限挑战派
喜欢挑战游戏的极限

从FC时代走过来的老牌战略名作，和前作相比本作在画面方面没有较大的提升，只是从俯视角改为斜视，使地图看起来有立体感。本作的战略性是无话可说，但是不足的是剧情模式流程过短，难度偏低，不免让人感觉有些草率制作；游戏虽然经过了平衡性调整，但平衡性依然不佳，还不如前作，显然是没有经过玩家的反馈意见就做出了调整。

张宏图	游戏可以改变人生，品位游戏，品位人生，在游戏中寻找自我。
读者资料	20岁，男，125001，辽宁省葫芦岛市同泽高中2年5班

热血案内

责编/翔武

《数码武装》是一款很华丽的FPS游戏，《甲虫王者》首发日15万的销量也为玩家展示了它的实力。



CODED ARMS 数码武装

PSP		
KONAMI	FPS	UMD
2005.06.23	5040日元	1~4人用

在如今的游戏方式中第一人称射击游戏是比较流行的类型之一。不管是单机类型还是多人联网类型都已经在PC或是家用机上推出过多款风格各异的作品，但发售于掌机平台的FPS游戏由于硬件机能的限制，在画面和音效的表现上实在很难达到让人满意的效果(大家应该都体会过GBA时代的全屏马塞克和midi音效了吧)。次世代掌机的面世终于使玩家们能够在掌机上感受一下正宗的FPS游戏的魅力了。

大多数日本游戏厂商都较少接触的FPS游戏,KONAMI充分体现了一家老牌游戏厂商的深厚功底,一出手就带给我们的就是一款声光俱佳,近乎完美的游戏(就目前的掌机游戏来说)。大魄力的爆炸效果，同屏八九个敌人的压迫感，逼真的怪物咆哮声以及合理的按键配置无不给我们带来近似PC FPS游戏的享受。

《数码武装》的故事发生在近未来，军方用来培养士兵的虚拟系统由于某种不知名病毒的侵入而发生异变，分化出数量众多的攻击性程序大肆破坏。为了阻止这场骚乱并查明事情的真相，玩家所扮演的一名黑客化身成正义的英雄来到虚拟的网络世界中，与各种异变后的虚拟兵器战斗并查出幕后的真正黑手……

操作介绍

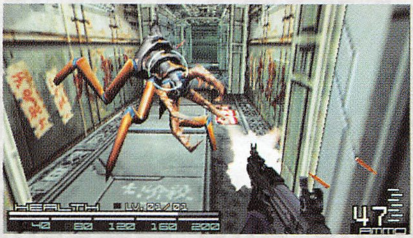
游戏默认设置	
方向键上	调节准心焦距，最大两倍
方向键下	重新装弹
方向键左右	更换手持武器
○△□×键	准心微调
L键	跳跃
R键	射击（投掷）
摇杆	控制主角移动
START键	进入菜单
SELECT键	打开或关闭雷达地图

游戏另外设有B、C两套按键配置方案，只是对个别按键的相应功能进行了调整，不再赘述。大家觉得哪种顺手就选哪种吧。

系统介绍

单机模式：在该模式中玩家将独自与渗透在战斗仿真系统A.I.D.A.里的病毒程序进行战斗。每一个战场都是随机产生的，玩家每次进入游戏地图都会发生变化。随着地图的变化,敌人的





储东亮	昨夜又梦到用PSP玩《任天猫》，醒来两手空空。
读者资料	20岁，男，102206，北京沙河沙阳路18号北科院04级计应8班，兴趣：掌机、电影、动漫

类型、玩家所能收集到的武器、装甲和道具的种类和分布也会发生变化。每完成一个阶段的游戏都将开启一个更高难度的附加关。

联机模式：无论何时何地玩家都能够通过PSP自带的无线LAN功能进行最多四人的联机游戏。



Deathmatch模式：玩家将在该模式中与其他玩家进行竞争。 每次击败一个对手，就赢得一个点。被击败的玩家将在战场的起点再次出现并可重新进入游戏。游戏结束时得分最高的玩家获得最终的胜利。

Keep the mark模式：在该模式中战场上将设置一个特殊的标记供联机玩家竞争，被击败的玩家同样会在战场的起点再次出现并可重新进入游戏。如果该玩家正好是掌握特殊标记的人，那么该标记会重新掉落以供玩家们重新竞争。玩家持有该标记的时间将被累计，游戏结束时累计时间最多的玩家获得最终的胜利。

Lastman standing模式：模式类似于Deathmatch模式。玩家将在战场上相互乱斗，然而，在该模式中被击败的玩家将不会重新复活，只能观看其他玩家的游戏。游戏结束时存活的Last man获得最终的胜利。

武器介绍

作为一款FPS游戏，丰富的武器和道具设定当然必不可少。《数码武装》里提供了多达30种以上的武器供玩家收集使用。而这些武器又分为四大种类，不同种类的武器对相应属性的敌人有更为明显的效果。下面来介绍一下这些武器。

1、物理属性武器：对ソルジャー系的敌人效果明显。

グレネードランチャー

小型榴弹发射器。击中敌人的同时会产生爆炸，对周围的敌人同样会造成伤害。射程较远，适合攻击远处目标。



ランドマイン



投掷型地雷。掷出后不会立刻爆炸，而是会感应接近的敌人而自动爆炸。适合在狭小的空间内使用。

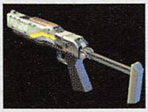
2、光属性武器：对バグ系的敌人效果明显。

プラズマグレネード



投掷型手雷。掷出后数秒内就会产生高热电浆，瞬间爆炸对周围的敌人产生放射性伤害，威力较大。适合在敌人较为集中的地区使用。

プラズマランチャー



小型的手持电浆发射器，对被击中的目标产生放射性伤害。适合对敌单体使用。

3、电属性武器：对ボット系的敌人效果明显。

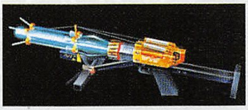
ボルトグレネード



投掷型手雷。内藏小型的离子反应炉，掷出后数秒内就会达到反应临界点，瞬间爆炸对周围敌人产生高压电击伤害，威力较大。适合在敌人较为集中的地区使用。

ライトニング

手持电流放射枪。能够连续产生高压电流射线，对ボット系的敌人来说是把杀伤力巨大的武器。



4、无属性武器：适合对任何属性敌人使用，主要进行效果攻击。

ハニーポット



投掷型手雷。爆炸后会产生数秒的立体投影吸引敌人的注意，以使玩家方便行动。

道具介绍



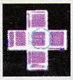
红色的锥体：增加武器攻击力的强化部件。值得注意的是叠加效果只对吃第一个时手持的武器有效。



弹夹：增加残弹，但对应武器种类是随机的。



绿色的十字：有两种效果。补充HP，有20和50两档回复量；强制3分钟内过关。



紫色的十字：消除玩家所受的属性攻击。

黄色的锥体：HP全回复并增加10点HP上限。

紫色的球体：随机产生六种效果。在雷达中显示敌人和道具；子弹无限；无敌；攻击力上升；防御力上升；强制3分钟内过关。

文/butterflyaska

陈沈潮	千里一机联，万里同心攻向前，游戏人生任“攀岩”。
读者资料	19岁，男，226200，江苏启东市汇龙镇民乐巷20号楼203室，兴趣：游戏、篮球



GBA	EA	ACT	128M
	2005.06.15	29.99美元	1人用

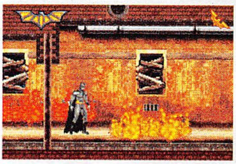
操作介绍

A键	跳跃(按住可减缓下落速度、按两次为二段跳)
B键	攻击
L键	使用武器
R键	防御
上	在暗处可隐藏起来
隐藏时+B	把敌人抱住
上+B	重拳
上+左or右+B	头击
下	蹲下(同时可向下拉屏幕)
下+B	下踢
左or右+下	前滚
左or右+下+B	前空翻踢
←←or→→	跑
←←or→→+B	前空翻踢
悬挂时+B	垂直踢
START	菜单
SELECT	切换武器

流程攻略

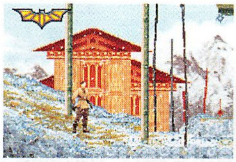
STAGE 1: Prologue

第一关开始一直向右走，来到一个天窗处，把天窗打碎，然后再跳下去。跳下去后有2人来击你，只要给他们每人一个飞镖使他们晕掉便可轻松搞定。搞定两个人后一路向右走，在前面会遇到一个火堆，这里要用跑+滑行来过去，继续向右走，在个坍塌处用飞钩上去，走到尽头从窗户出去。走的时候注意有些地方会坍塌，通过攀爬来到对面，继续沿着路走，注意门里会出来敌人，进入一个门后来到另一个场景。在这个场景里向前走时注意管道喷出来的气体也会伤到你，最好用滚过去，再往前走一点就会遇到一个小BOSS，这个小BOSS的攻击形式很单调，只知道普通攻击，但是他的攻击力很高，在打的时候注意攻防转换，一般的只要攻击两下防御一次，反复循环即可轻松解决。进入木门会发生完剧情，此关便完成了。

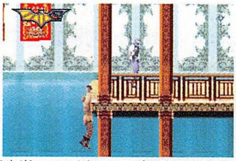


STAGE 2: Monastery

本关上来一直向右走，来到一个有竹竿的地方，在这里要先用二段跳跳到第一个竹竿处，然后再用二段跳跳到第二个竹竿处，最后可跳到一个平台上，在平台上用滚可回到地面，通过利用刚才所用到过的技能一路前进到一个高台后便可进入下一个场景了。下个场景分别利用击打铜锣可以打开开关通过。通过后，在下个场景灭掉10个敌人后便可通过。



在这里注意一定不能被敌人发现，否则就要从头开始，相信玩过间谍游戏的玩家应该很擅长了。在这里也不能用跑，不然会被发现。这里要在敌人背对你时跳下去，才可不被发现地通过，在能看到他的



陈达文	掌机，是我们娱乐的好伙伴，更是我们交换心声的途径。
读者资料	16岁，男，511440，广东省广州市番禺区石楼镇莲花山莲花东路爱民苑9号，兴趣：玩掌机

时候一定不要跑。通过后，打开机关用电梯下去，在下个地点先用二段跳跳到墙上，然后再向左大跳即可成功通过（敌人要背对你）。跳上台子即可进入下一个场景。

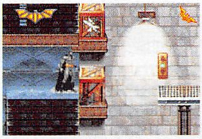
本场景只要打碎四个柱子碎裂的部分即可，但是旁边会有一个人妨碍你，可以不用理他，直接攻击柱子，否则会很麻烦。最右边有一个带火的柱子，要利用2段跳+飞镖破坏，四个柱子都破坏完后发生剧情，并进入下个场景。后面的两个场景没什么难度，只要在限定时间内通过就可以。

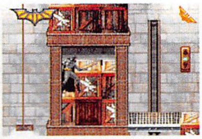
STAGE 3: The Docks

本关开始需要隐藏在暗处来躲过警察，随后的场景中要用吊钩把箱子吊起来砸人。

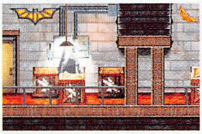
利用空中的箱子和钩子可以节约很多时间到达对面的高台上，然后会遇到一个小BOSS，这个小BOSS的攻击简单，打完他后即可进入下个场景。

在这个场景里一上来先沿着路走，通过使用飞钩来到此处，在这里使用飞镖把对面的机关打开使那个升降梯降下来，然后来到升降梯利用二段跳跳到台子上后继续向前来到此处，在这里继续用飞镖打开机关，跳到台子上继续沿着路前进即可去下一个场景，小心路上有一处两面夹击，用飞镖搞定他们！





跳上这个箱子后，你就会受到对面的手枪攻击，动作要快，敌人的近身攻击毫无威胁，所以一定要尽快到达他身边，我个人建议玩家在

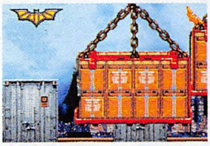


跳到这个箱子上后先用个滑翔，再用滚便可以顺利到达远处的那个箱子，然后再跳过箱子就开打吧！

遇到一个小BOSS，他是使用枪的，攻击力较高，只要近身打就可以了，那家伙几乎没任何还手的能力。建议玩家在打他的时候，先转身跑到看不见他的地方，然后再加速跑，跳跃+B，接着就是连续技便可轻松搞定。

本场景毫无难度，只是敌人多了一点，利用钩子可跳到一个高台上，再向前走一点就可以进入下一个场景了。

这个场景一上来利用滑翔可以省不少的事，然后打开右边的机关，上边的箱子会下落一点，但是此时用普通跳是跳不上去的，要回到此场景处的高台上利用滑翔来抓住箱子的边缘上去，上去后打开上面的开关后即可继续向前进。来到尽头，



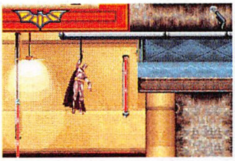




打开机关后回到此处，在这里要先用二段跳跳到右边墙上的最高处，然后用跳+反向滑翔可上到右边的箱子上，通过打开位于下面的一个机关可上到上方的一个箱子上，前面要蹲着过去，过去后继续前进，利用前方的钩子可跳到对面的高台上，上去后打开机关，发生完剧情后便会马上进入BOSS战，一上来玩家要先灭掉三个敌人后，搞定后才可打真正的BOSS的，这个BOSS擅长防守，建议玩家先来个空中下踢，然后再开打，在把他打到一半HP时他会再叫来三个敌人，注意最左边的小卒会使用枪，建议玩家此时先把右边的两个搞定再说。灭掉三个小卒后再去搞定那个BOSS。注意打他的时候有个BUG，当玩家在这里时，BOSS不会对玩家发动攻击，此时玩家只要不断地使用跳+B攻击即可轻松解决！

STAGE 4: Gotham City

本关一上来就会遇到一个血多还能用枪的家伙，枪居然还是连射，建议玩家先慢慢移动，在离他有一定距离时用飞镖把他击晕再攻击，搞定后继续向前，注意门里会出来敌人，打开右边的机关继续沿着路走，通过不断打开类似的开关可达到最底下，继续走即可进入下个场景。注意有些敌人会用枪，最好先用飞镖打晕他们。



来到这个场景，先通过爬杆子下去，然后沿着路走，注意在途中会遇到红外线防盗器，被碰到会费HP的，注意躲避。来到尽头，在这里用飞钩上去，通过此处后在这里用二段跳+反向跳可以抓住这个边缘。上去后沿着路继续走即可到达下一个场景。

这个场景虽然敌人只有三个人，但是他们的实力都不弱，建议玩家在一上来最好先灭掉那个使用飞刀的人（浅色衣服的），然后再去灭掉其他人，注意其中有个小BOSS级的人物，注意攻防转化，灭掉这三个人后即可进入下一场景。

后面的关卡基本上大同小异，在此就不做过多介绍了，喜欢蝙蝠侠的玩家们好好地玩一下这款游戏吧。

文/auger

黄鑫铭	一定要把握时机去争取游戏的浪漫人生和乐趣！
读者资料	13岁，男，215002，江苏省苏州市待其巷35号



甲虫王者 通往最伟大的冠军之路

GBA		
SEGA	RPG	256M
2005.06.23	5040日元	1-2人用

本故事是发生在全日本最流行“甲虫王者”游戏的城市羽田市，刚从外地搬到羽田市的游戏主人公偶然遇到甲虫研究所的ネブ博士，并从博士手中得到超级卡“ネブ博士卡”。在朋友和尼布博士的建议下，参加了“甲虫王者”游戏的战斗，就像动画中的情节一样，在战斗中不断成长。最初的目标，当然是在“甲虫王者公式大会”中首次获胜，但是，想从高手林立的甲虫饲养员中获得冠军并不简单。

系统介绍

◆卡片的分类：

游戏的卡片一共可以分为三种，分别是甲虫卡、技能卡和执照卡。

甲虫卡（ムシカード）：用于战斗的甲虫主体，每一种甲虫各有自己的基本属性和特点。

技能卡（わざカード）：分剪刀、锤子、布三种属性，决定战斗中的三种招式。

执照卡（ライセンス）：只有在甲虫王者游戏中获得殊荣的人才可以拥有，代表身份的卡。

◆卡片资料详解：

在自由行动状态下按Select键，可以进入菜单栏，第二项即为卡片资料浏览。

进入卡片资料后，是卡片的列表，从列表我们可以看到每一张卡片的基本资料，按左/右可以在甲虫卡与技能卡之间切换，按L/R键可以进入卡片的详细情况说明。

1、甲虫卡



列表：在列表中我们可以知道每张甲虫卡的基本属性、基本攻击力、卡片数量以及相性（あいしょう）。资料下方是甲虫的性格以及超必杀技。每一张甲虫卡对应一张技能卡组成超必杀技。

详细：可以进一步了解每张甲虫卡的技巧（テクニック）和体力（たいりょく），以及具体分配到每一种属性攻击的强度。

◆性格说明：

アタックタイプ（攻击型）：拥有较高体力和攻击力，但技巧性较低。（攻击修正增加20点）

ディフェンスタイプ（防御型）：拥有较高的体力和防御力，技巧中等，但攻击力较低。（攻击修正减少20点）

バランスタイプ（平衡型）：技巧以及攻防都很平均，但体力较低。（攻击无修正）

スーパーアタックタイプ（超级攻击型）：技巧以及攻击力很高，但体力极低。（攻击修正增加40点）

战场上，性格会以红色、黄色、蓝色表示，根据性格抓住弱点是战斗中必须要注意的事项。

2、技能卡



列表：在列表中我们可以知道每张技能卡的基本属性、相性、卡片数量以及相性表（あいしょう）。资料下方是技能的说明。

详细：可以了解技能发动的条件。

★标有“！”的招式卡片，附带有各种各样的特殊效果。在战场上会以一些特殊术语标注，当字体变明亮时即为效果生效。下面详细说明各种效果卡的作用。

必杀ふうじ（必杀封印）：攻击命中后发动，可以使对手不能使用必杀技。

沈嘉侨	之前为了买GBA都节衣缩食，当NDS出现后，除了无比喜悦，就是有一种想撞墙的感觉。
读者资料	18岁，女，110015，辽宁省沈阳是沈河区文化路99-1号2-6-3

最后の力（最后之力）：当处于濒死状态（体力变红）时，攻击力大幅增加。

あいこやぶり（平手受身）：猜拳平手时发动，可保护自方不受伤害。

必杀よこく（必杀预告）：攻击命中后发动，可以预告对手下一步将会使用什么招式。

あせらせ（时间减少）：攻击命中后发动，使对手选择招数的时间减少。

はんげきかいふく（反击回复）：受到对手必杀技攻击后发动，会回复一定体力。

かいふく（主动回复）：攻击命中后发动，可回复一定体力。

とくしゅふうじ（特殊封锁）：对手特殊效果生效后发动，可以封锁对手招数的特殊效果。

あいこボーナス（平手打破）：猜拳平手时发动，可以使对手增加额外的伤害。

こうげきダウン（攻击下降）：战斗开始后自动发动，可以降低对手的攻击力。

まもりアップ（防御上升）：攻击命中后发动，可以增加己方的防御力。

あいの力（爱之力）：攻击命中或者受到攻击均会发动，可以增加给予对手的伤害。



★相性说明：每一种甲虫卡都有自己的相性，对应技能卡的相性可以有不同的攻击力加成。相性加成多少的顺序为：◎>〇>△

★关于究极必杀：游戏中有10个技能卡拥有“超级”种类，当分配给该技能卡对应的甲虫后，就可以在战场上使出华丽而威力可怕的究极必杀。超级卡的特点是在技能卡名字前加上“スーパー”，抽中的几率可是非常非常少的哦。





◆卡片的获得：

在战斗会场内花费金币与爱好者们进行友谊赛，可以在战前随机获得一枚卡片，可以获得的种类是甲虫卡和技能卡。获得的卡片可以在当场次直接使用，无论比赛胜负均可以保留。



战斗系统

战斗是以猜拳的方式进行，猜拳的胜员决定谁实施攻击。而攻防的招式、效果等则要靠战前的卡片分配决定。每一场战斗采取三盘两胜制，胜的甲虫保持现有体力继续挑战对手下一只甲虫，直到取胜两场为止。

战斗开始后，首先选择的是手动分配（カードえらぶ）还是登录分配（デッキえらぶ）。手动分配的话，要逐一决定甲虫卡和三种属性的技能卡分配；而登录分配可直接采用登录的卡片组合模式进行。在选择分配模式时按select可以选择是否使用执照卡。一切组合完毕后战斗正式进行。



进入战场前，是双方甲虫的雄姿展示，接着是甲虫的攻击威力、三种技能各自的威力以及招式、必杀技一览。

根据敌方甲虫的资料慎重的猜拳。一般来说对手会比较喜欢必杀技以及威力大的招式。另外甲虫的性格对战斗也有一定的影响。

根据战斗过程可以对战斗结果分级。无伤害完胜对手为“パーフェクト”，连胜两场为“大胜利”，负一场则为“胜利”。

流程简介



由于语言关系，游戏的剧情也许无法深入了解，但游戏有两个非常体贴的设定，一个是对话快进功能，只要在对话过程中按住B键，即可加快对话的进行。另外，游戏所在的羽田市拥有很多设施，如运动场、学校、研究所等，也许会有朋友不知道如何配合时间到达各地点发展剧情。其实每一个剧情游戏都有提示，只要在地图上标有“イベント”的标记，到达该地点就会有剧情出现，所以不用怕剧情不能发展而会卡关。游戏中许多的选择项并不影响游戏的发展，因此玩家不用在选择前多作犹豫。

游戏通关一遍后，在第二遍玩时卡片会保留，可以继续努力把卡片图鉴补完。另外问答模式也会开启，可以更进一步了解游戏的魅力。

文/terryfly

甲虫王者全甲虫资料



55
110
55

世界最大的锯齿锹形虫



50
25
25

充满谜团的神秘锹形虫



35
35
70

日本的代表甲虫,甲虫中的王者



50
50
100

世界最大最强的甲虫



40
20
20

在日本到处都是的小型锹形虫



30
30
60

五支角的甲虫



80
40
40

世界最大的大锹形虫，强壮的身体充满魅力



45
90
45

腭的尖端分岔的锹形虫



25
25
50

拥有美丽白色身体的甲虫



50
50
100

亚洲最大的甲虫



40
80
40

头部长满短毛的锹形虫



30
30
60

角长而直的甲虫



80
40
40

世界最重的甲虫



35
70
35

拥有扁平身体与巨大腭的甲虫



100
50
50

能令丛林动物感到恐惧，充满魄力的甲虫



60
30
30

代表日本的高人气锹形虫



35
70
35

拥有锯齿形腭的锹形虫



50
100
50

世界最大的平锹形虫



60
30
30

有五支角的甲虫



25
50
25

拥有优雅的长腭的锹形虫



50
25
25

短腿的甲虫

李龙飞	要让我们玩游戏，不能让游戏玩我们!
读者资料	男，19岁，男，山东省济宁市实验中学4#，272023



●20 ●40 ●20

拥有巨大腭的锹形虫



●110 ●55 ●55

非洲最大的锹形虫



●70 ●35 ●35

短腭的锹形虫



●40 ●40 ●80

与赫拉克勒斯同为世界最大的甲虫



●90 ●45 ●45

金色的锹形虫



●35 ●35 ●70

非常稀有的幻之甲虫



●40 ●40 ●80

有三支角的亚洲代表甲虫



●45 ●90 ●45

巨大而美丽的锹形虫



●100 ●50 ●50

大型的平锹形虫



●30 ●30 ●60

胸部有角的大型山地甲虫



●45 ●45 ●90

波鲁尼奥岛特产的甲虫



●25 ●50 ●25

全身光滑,脚部红色的锹形虫



●20 ●20 ●40

身体上覆盖着黄色毛的甲虫



●60 ●30 ●30

小型但善斗的甲虫



●55 ●55 ●110

100只里才会出现1只的蓝色硬翼甲虫



●40 ●80 ●40

有橙色硬翼的黑锹形虫



●30 ●100 ●50

世界最大的双叉锹形虫



●80 ●40 ●40

胸部有硬角的甲虫



●35 ●70 ●35

巨大的腭与头部不成比例的锹形虫



●35 ●35 ●70

非洲大陆最大的甲虫



●35 ●70 ●35

有橙色硬翼的小型锹形虫

李想	闭上眼，手中拿着NDS，睁开眼，手中握着GBA。
读者资料	男，17岁，学生，北京市西外大街102号楼303室，100044

益智转转

GBA		
任天堂	PUZ	128M
2005.06.16	3800日元	1-2人用

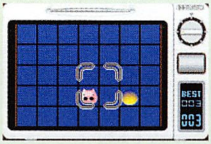
任天堂出品的又一款轻松快乐的益智游戏，恶搞的人物和轻快的音乐游戏使人心情愉快，和任天堂的其它益智游戏一样，容易上手，要精通就要下苦功了。不得不佩服任天堂这方面的制作的确是十分熟练的。

操作介绍	
方向键	控制光标
A键	顺时针旋转
B键	逆时针旋转
R键	加快游戏速度

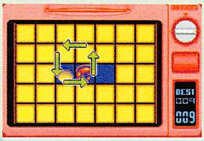
模式介绍

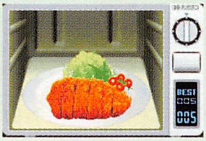
游戏分为转转料理（くるくるレンジ）、转转漫步（くるくるウォーク）、转转方块（くるパチ6）。

转转料理（くるくるレンジ） 难度：★



所有模式中最简单的一个小游戏，不过却十分有意思，可以做出的料理也多不胜数，而且还可以听到那些合成食物的叫声呢，猪牛鸡鸭样样齐全。游戏的方法很简单，把食材移动要圆点处就可以。游戏中每做5个料理为一个等级，做4个料理后会出现一个难度上升的关，这时在微波炉内只有蓝色的地方可以移动，成功后会做出一个很大的料理。





转转漫步（くるくるウォーク） 难度：★★

为饭团君铺路，让他不断前进的小游戏。游戏玩法是利用转动格子，为饭团君铺路，不让他掉下去。游戏分为两种模式。





无限模式（エンドレス）：正如名字一样，可以无限地走下去，直到你累倒……游戏有三种挑战难度。EASY难度只要用地板把路铺好就可以了；NORMAL难度中则要小心出现在道路上的敌人，而且还会出现炸弹，炸弹会把格子炸掉，所以要把格子的损坏降到最低；HARD难度中游戏的难度上了一个档次，擅长玩“接水管”的玩家对这个难度应该会更容易上手，这个难度中的各格子上都有路线，例如直道、弯道、交叉道，玩家需要把这些格子连接在一起，使饭团君能够顺利地走下去，而且这个难度中还有各种敌人、道具来干扰你。



当行走路程超过1000格之后就可以冲出日本，走向世界了，再走1000格就等于走了地球一圈了，不知道可以走多少圈，游戏过程中可以得到很多道具，其中1UP最为重要，有了它又可以多走很多路了！另外，曾经到过的地方可以到下面的きろく中查看。

陈凤明	游戏可以增加我的业余乐趣，还可以长知识，所以有游戏就有快乐！
读者资料	25岁，男，543002，福建福州步埠路新富里91号806号房，兴趣：看各种游戏

转转方块（くるパチ6） 难度：★★★



这个模式是考验玩家的技巧和熟练度的，三个3，四个4，五个5或六个6连在一起就可以消去了，数字就代表了最少要的圆块的个数，只能多不能少。而且数字每被连一次就会自动加一，加到六为止，六就会消失。在数字改变前把改变后相同的数字排一起就可以造成连锁，这个模式的特色就在于不断的连锁。

这个模式中又分解谜模式、高分模式、连锁模式和对战模式。

★解谜模式

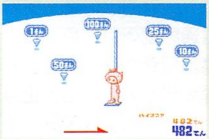
解谜模式很锻炼玩家的思考能力、观察力和反应，在这个模式中分为两种游戏方法，第一种是在众多方块中只能转动一次，并使所有方块形成连锁，最后全消掉；另一种是连锁解谜，比起上一种游戏方式，这个就显得要难得多，需要在适当的时候转动方块，并且不断形成连锁，最后达到所有方块全消掉的目的。





★高分模式

顾名思义，这个模式就是在限制时间内挑战最高的分数。连锁在这个模式中也尤为重要，当出现5连锁或更高连锁后会出现老虎机，转出三个相同的图案就可以进行时间停止的加分模式中去，不仅可以得到高分，而且高分和高连锁还可以增加不少时间。得分的画面是猪的长高，大家突破多少分呢？





★连锁模式

连锁模式主要是以从连锁开始到结束时的连锁次数为成绩，并且还会给出段位认证，是一个很有挑战性的模式，想达到多重连锁就需要熟练和快速的操作，最后排成333456或433356等顺序是连锁的好方法。连锁到100后还会出现更难的难度可以挑战，100连锁以上时连锁背景会不断的更换，比如平原，洞穴，宇宙等，说不定到了1000会出现更为华丽的背景。





段位认证评价标准

连锁次数	评价	连锁次数	评价
1～4	看门小弟	100～199	初段
5～19	9级	200～299	2段
20～29	8级	300～399	3段
30～39	7级	400～499	4段
40～49	6级	500～599	5段
50～59	5级	600～699	6段
60～69	4级	700～799	7段
70～79	3级	800～899	8段
80～89	2级	900～999	9段
90～99	1级	1000以上	免许皆传

★对战模式



对战模式的游戏方法就是把对手的HP削减到0后胜利就属于你了。削减对方的HP最有效的方法就是要至少四连锁或消掉整行的数字，再有就是把炸弹周围的数字增加或者消除，炸弹分三个等级：黑色，爆炸范围1格；红色，爆炸范围2格；骷髅，爆炸范围3格。你的HP只能挺住10次左右的炸弹冲击。对战的时候不要只管自己连锁，等对方扔炸弹过后再对付也不迟。毕竟对方是AI，不懂用战术。另外，记住炸弹也是会连锁的。相信在前面的各种练习后，对战应该是得心应手了，不仅可以和COM对战，还可以和朋友进行一卡多人的对战。在和COM对战中，通过HARD难度后会出现SUPER HARD难度，可以挑战最后的BOSS，一共是14位对手。

文/gungbug



黎航	自小就与游戏为伍，孩子在游戏中纯真、快乐，现在已经长大，有许多烦恼和坎坷，但是还是要在游戏中找到最原始的自己。
读者资料	19岁，男，530001，广西南宁广西中医学院260号信箱4药学班，兴趣：GBA



魔法先生 图书馆岛

文/加藤明浩
责编/翔武

GBA		
MMV	RPG	128M
2005.06.09	5040日元	1人用

流程攻略

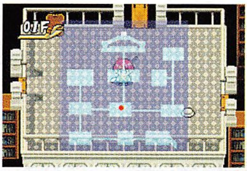
32层封印结界、13种咒式、光学迷彩……即使是这样也阻挡不了伊文洁莉的步伐，一个神秘的东西被带走了……

一天忙碌的授课就这样结束了，涅吉紧接着又是跟古菲学习体术，又是跟伊文进行魔法特训，还真是难为一个年仅10岁的孩子了。特训结束后，伊文给了涅吉一本被重重封印着的魔法书，让他送回图书馆岛，还特别吩咐不要随便打开。师命难违，到了晚上，涅吉在路上很“偶然”的遇到了班上的众多MM，结果大部队向着图书馆岛前进。

图书馆内，明日菜不小心碰到了那本魔法书，由于明日菜自身那魔法完全无效化的特性，封印就这样被解开了。白光一闪，涅吉的学生连着那本魔法书全都不见了！随后出现了一只魔物，涅吉的魔法都对其完全无效，还好伊文及时赶到，使用神秘力量救出了涅吉。

回到地上，伊文告诉急切的涅吉不用担心，封印解除后的陷阱只不过是短距离的传送魔法，所以她们应该都还在图书馆岛内的某处，而且像明日菜、木乃香那样的人只要过个一段时间就会自己回来了。可是想到出现的魔物，身为教师的涅吉怎能不担心呢？从伊文那里得知，原来体术和魔法对那种魔物都毫无用处，必须要事先进行[卡片化]后才能产生效果，学会了卡片战斗的基本规则后就前去解救可爱的学生们吧。

1F、2F：这里的宝箱可以得到1F的地图，打开类似右下方的机关后都可以出现新的道路。打开此处后再顺序打开右边和左边的机关后就可顺利的到达2F，路上的几个宝箱不要忘了捡（虽然有几个是宝箱怪）。





路上听到明日菜总是不断喊着：“H！色狼！”这实在是让人十分在意，赶紧继续前进吧。

在2F的初始位置就可以得到该层的地图。同一层一样，每打开一个机关后就可以打通一条新的道路，把三个机关都打通后就可以在最下方的部屋内见到失踪的明日菜。可奇怪的是她一直在逃，追上后，涅吉更无缘无故地被她攻击！正当不知该如何是好的时候，身后竟然出现了另一个明日菜！经过风花・武装解除的“另类”确认法后，魔物终于现出了原形，连着刚才被打的份一起讨回来吧。

令人想不到的是战后竟然又出现了两个明日菜！一番闹剧后，明日菜自己消灭掉了两个假货，这样第一个学生总算是救出来了。

王特	什么时候才能出《犬夜叉》的RPG游戏呀，如果是ACT更好，天下犬迷一定不亦乐乎。
读者资料	17岁，男，710032，陕西西安兴庆北路18号，兴趣：漫画、掌机

回地上进行休整的两人刚出来就碰上了刹那，当被告知木乃香大小姐失踪的消息后，刹那义不容辞地加入了救援的队伍。回到伊文的住处，学会防御卡和专用卡的使用方法后就可以再下去寻找剩下的学生了。





在1F的这里会出现传送阵，以后就可以通过这里的魔法阵来快速到达自己曾通过的层数了。

3F、4F：该层的目的就是让两处地方的断桥都上升从而通过。先经过左边的传送阵，打开该处机关，顺道可在路上的宝箱中取得该层地图。同理打开右边机关后就可过桥到达第二个断桥处。这里打开左右任一方的开关后都可打通通向对面的道路，打开全部四个机关后就可过桥到达地图最下端。



出现在这里的是木奈香大小姐，可毕竟被骗过一次，经过“检验”后，这个果然也是魔物所变的。既然是魔物，那就用不着再客气了。战斗胜利后登上4F。



通过入口下方的魔法阵后可以在其中的宝箱中取得该层的地图。然后走最左边的魔法阵，连续通过几个魔法阵后就可到达地图中央地带，最后通过左边的魔法阵就可以到达5F入口前的部屋。在这里大家见到了真的木乃香，可令人无奈的是她正开心的和一只超可爱的猫咪玩……为了救出可爱的学生，再可爱的东西也不得不下毒手啊。



回到地上后古菲会加入队伍，在伊文那里学会辅助卡的使用方法后发现卡莫不见了，把学园转一遍后再回到宿舍就能看到正在对卡莫发脾气的明日菜。打听后知道原来是卡莫偷内衣的事情败露了，不亏是色貂啊……

之后就可以再次深入迷宫了。

5F、6F：5F入口处的洞穴内可以得到该层的地图。然后一路前进，最后就会在6F的地图中部遇见书店——宫崎和香。可性格十分内向的书店见到自己心仪的对象后还是忍不住藏了起来。与此同时有着惊人再生能力的植物挡住了大家的路，看来这植物也是魔物搞的鬼，赶快找出来消灭掉吧！



继续前进，不久大家竟然遇上了隆道！又不敢直接对他使用“风花·武装解除”……这个时候就要靠书店啦，她的能力Diarium Ejus不就可以读取对方的表层意识嘛。原路返回，经过一番美男计，书店也终于答应进行合作。再回来此处，经过书店的辨认，这个隆道果然是假货。



战斗胜利后继续前进，路上的宝箱中可以得到6F的地图。在深处竟然还遇到了假静名、假莳绘和假班长！全部灭掉后碍事的植物就都消失了，赶快回去见书店吧。



书店就是书店，出场还是被一大堆书围着。结果昨天一晚上和香都在读她寻找了很久的儿童向的恋爱小说，什么危险都没见到过。看来真像伊文说的那样，让她们呆个一年半载也没什么问题。

回到地上，遇到了忍者大姐长濑枫，这样的强力援军怎能放过？习得连携卡的使用方法后探险再开！

7F、8F：7F入口处的洞穴内就可得到该层地





图。之后是单行路,不断前进最后打开终点处的机关,这样岔路口处的吊桥就可以使用了。通过后没想到前方还有个未打开的吊桥,没办法,继续找机关吧。进入面前的洞穴,里面的宝箱是8F的地图。之后继续前进,到达7F地图中央时进入上方洞穴打开机关,然后返回吊桥处前进。进入前方的洞穴,打开终点处的机关后再次返回7F地图中央,这次进入下方的洞穴,从面前的裂缝掉下去后就可到达8F地图的下方。向下过桥后继续前进到达该处,从面前的悬崖落下后,打开里面的机关。之后再次返回这里，进入下方的洞穴，不久后就可以看到夕映了,可令人喷饭的是此时的夕映正在对一个恶魔等级的魔物进行说教……速速将其救出吧……可救出后夕映又突然暴走似的大叫什么东西没有了,赶快在6分钟内用走的把她送回地上吧。成功后能得到NO.114的卡片（其实是夕映的饮料喝完了……）。



回到伊文那里，发现师父的身体不是很舒服，看来这也是那魔法书的缘故。伊文说那本魔法书可能会对部分学生的生命造成危险，虽然师父保证班长和莳绘不是那类型，但学会远距离卡、收入龙宫真名后还是赶紧再出发吧。

9F、10F：刚进9F就有一扇门，调查后发现竟然是个魔物变的假门……不过战斗胜利后可以得到“キーカード”，这样，中间的石墙就可以打开了。进门后右边的部屋内可以得到9F的地图,这样也可以对照着地图看后面是否有白点来辨别假门了。该层左右两侧的地板裂缝是陷阱，踩上后会触发滚石的陷阱，为了避免费血就速速进行回避吧。上面2图所示的为该层的两处暗道，玩家在这里可以“穿墙而过”。进入后将房间内的石像都推到蓝色地面上即可解开谜题。最后在地图中央打败两个“门神”后进入10F。



一进入10F就可以听到班长的声音，可面前有一堵讨厌的石墙……想办法把它降下来吧。

左下方的部屋内可以入手10F的地图。这里的机关变成了需要踩上去的蓝点，不过效果依旧是没变，能打开新的道路。左右总共有6个必须打开的机关，不过打开全部8个也没什么损失。上面的两扇假门就看大家想不想打了。然后到刚来时被挡住的地方，石墙是没有了，可面前的门却打不开……进此处左边的房间，将部屋中的石像推到蓝色地板后到达图示位置，向下通过暗道打开里面的机关后即可开门。

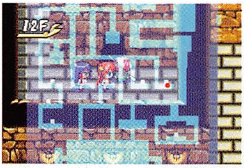


进入后大家终于见到了班长，她依旧是那样的生龙活虎，依旧是对着涅吉死缠烂打……不管怎么说，又救出一名学生了，回到地面整顿下吧。

伊文此时会教给涅吉卡片的合成，以后就可以在“バトルカード”中的“カード合成”一项中进行2张卡片的合成了。

11F、12F：该层的谜题是传送带，不过可以说毫无难度，基本是想到哪就到哪……

在第一个传送带地带上方的部屋内可以得到11F地图。取得后再次回到传送带区域，此时走向右方出口。通过上方的通道后再继续前进会到达一处分岔口，先走右边，将前方的石像推到蓝色地面后返回分岔口走左边，最后可到达第二处传送带地区。从右边的入口进入，不久就可以从左下方脱出。踩下前面4间部屋中的两处机关后即可登上12F。



该层的传送带貌似比11F要复杂不少，其实也是十分简单。先走右出口，可以在前面的部屋内取得12地图，再走右上方的出口，将上图所示的两处房间内的石像推到蓝色地面上后，即可到达地图右下方的部屋。踩下内部的机关后就可以停止其中一个瀑布的流动。通过停止的瀑布，踩下下方部屋内的机关后上方的瀑布也会停止。再在上方瀑布左面的隐藏房间内踩下机关后就可到达地图右上方区域。

就可以见到失踪的莳绘了，她说自己找到了那本治疗笨蛋的神奇魔法书，原来她是为了这个才跑到那么深



王凯川	我很喜欢游戏，既然大家都是同道中人，交个朋友吧！我最喜欢《烈火之剑》了！
读者资料	17岁，男，642150，四川隆昌一中高二10班，兴趣：游戏、音乐



的地方啊……不过突然出现的防卫机器人着实是吓到了苛绘，干掉3个机器人后救出最后一名学生，同时发现那本书其实是同时失踪的被封印的魔法书！赶快回去交给伊文吧。

可事情果然没那么简单就结束的，一大早就又被伊文给叫了过去。原来是送书回去的茶茶丸一直都没有回来，而师傅的身体也越来越差。既然不可能给伊文几升血让她自己出马，那就赶快自己行动起来去救人（机）吧。



13F、14F、15F：先打开入口右边两间部屋内的机关，这样就可以取得入口左边部屋内的13F地图。然后到地图中部有5个裂缝的部屋，从右上方的裂缝掉下去会被海流推到另一边的岸上。上岸后不要过桥，否则会被冲回一开始的地方。通过下方的部屋继续前进，打开前方的两处开关后原路返回，这个时候过桥被水冲回开始点，然后从地图左下方的部屋登上14F。

初始位置的宝箱内可以得到14F的地图。该层的谜题为控制瀑布：入口右边的机关房内共有3个机关，分别控制着上方三个瀑布的开关，每次只能停止一个。先打开最左边的机关，进入后面的瀑布后走左边，打开前方的机关后原路返回。再打开最右边的机关，瀑布内走右边。路上经过15F时隔水就看见倒在地上的茶茶丸。继续前进，打开开关后原路返回，通过机关房右边的通道后正式登上15F。

该层的谜题和14F类似，同样还是一个 开关对应一个瀑布。先在瀑布通道最左边的宝箱内取得15F地图。之后进入地图右下方的机关房，先打开两边的机关，进入瀑布后打开两处机关，这样中间的墙就会放下来。此时再打开中间的机关，就可以顺利的通过第一区域。

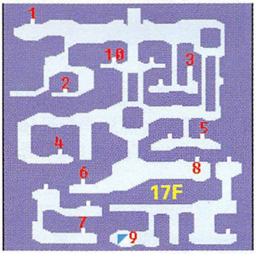
第二区域左右下方各有一个机关房，里面各有两个机关，分别控制着对应上方的两处瀑布的开关。右边部屋打开左边机关，左边部屋打开右边机关，进入对应的瀑布后打开终点处的机关，这样就可以通过地图最上方的魔法阵到达茶茶丸所在的地方。



令人惊异的是伊文竟然出现在了这里！经过同伴的提醒，涅吉也意识到这个也是假货。战斗前会出现两个选项，选择“不”则会“爆衣”后再进入战斗，否则是就直接以伊文的形态进入战斗。（当然，就算这样也可以在战斗中使用风花·武装解除来手动爆衣……）

战斗后，涅吉也觉得敌人的身份越来越是个谜。回到地上，在再三询问下，伊文终于说出了关于这本神秘魔法书的一些情报：原来这本书现在是由伊文发动的，其能量来源也正是伊文自身的魔力，所以她最近身体才会不适，茶茶丸也会因此倒下。而该书更是具有着将恐惧和愿望具现化的能力！这也是为什么涅吉的父亲——Thousand Master要把这本书给封印住的原因！

这本神秘的魔法书身上还有很多谜，看来只有再深入下去才能搞清楚是为什么了。



16F、17F、18F、19F：进门处的宝箱内可以得到16F的地图。该层的目的就是杀掉4只史来姆以解开四方封印，从而打开地图中央处的楼梯。入口前共有5个魔法阵，先走第(1)、(4)处的传送阵，杀掉前方的两个史来姆。再走(2)处的传送阵，打开前方的机关后返回。通过(3)处的传送阵继续向前，到达传送阵分岔口时上方为一只史来姆，下方为一处机关。打开机关后返回地图中部，再走右边杀掉最后一只史来姆。然后就可以通过地图中部的楼梯到达17F。

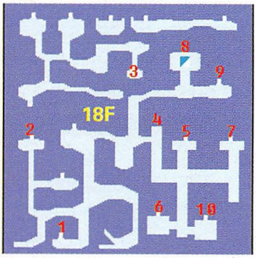
可以说这里就是整个游戏最后的谜题了，三

蒋志琴	雪人和“异形”因题目的事又吵起来了，但这也是《掌机迷》的一大风景。
读者资料	15岁，男，361100，福建厦门同安区北镇巷5号政府B楼302室，兴趣：玩GBA



←17F(6)处暗道
→17F(8)处暗道

层迷宫的大连携。由于地图比较复杂故用地图来进行说明。这里所有机关都变成了小水晶，注意区分。每打开一个小水晶就可以打开一处挡道大水晶，这也就是本次的谜题。先在1处取得17F的地图。然后按照顺序打开(2)、(3)、(4)、(5)处的所有机关，然后走6处的暗道，打开(7)处的机关，再通过(8)处的暗道从(9)处登上18F。

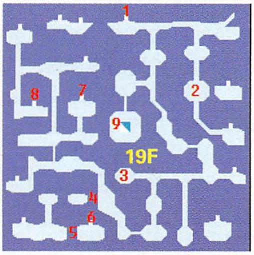


1处可以取得18F的地图，(2)处的为一个无限迷宫，进入不久后会看到左边有一宝箱，在这里按照左→右→左前进即可破解，之后打开(3)处的机关。此时需要回到17F，打开17F(10)处的机关后方可继续前进。(4)处有一滚石启动装置，踩上后即可发动滚石扫清挡路的水晶。发动后可以到旁边的(5)处切换水晶的位置，以改变滚石的运动路线，利用这个来扫清道路，打开(6)、(7)两处的机关。然后从8处登上19F。



(1)处可以取得19F的地图。打开(2)处的机关后返回18F的(9)处打开机关，然后再打开18F(3)处的机关，此时就能够开启18F最后剩下的(10)处的机关了。

回到19F后通过(4)、(5)两处的密道打开6处的机关。最后打开(7)、(8)两地的机关就可以从9处进入最终的第20F了！



这一层就没有什么好说的了，入口处可以取得20F的地图。4个BOSS都是之前打过的，每打完一个就可以前进一段。



最后，在迷宫的最深处等待着涅吉一行人的竟然是一头龙！不过，经历了这么多事情，涅吉也意识到了这并不是真正的龙，只不过是那本魔法书将自己心中对于龙的恐惧具现化后的产物罢了。现在的涅吉，已经完全可以战胜自己的恐惧了！

龙被打败了，可却出现了一个更加令人难以置信的人——纳吉！涅吉失踪多年的父亲，传说中最强的魔法师——Thousand Master！当然，这个也不会是真货，只不过是残留在伊文心中的纳吉年轻时候的形象。涅吉放弃了使用风花·武装解除而让魔物现出史来姆的原型的方法，而决定接受这个试炼，看看自己到底进步到了什么地步。最后的战斗了，战斗吧，涅吉！



战斗结束了，众人也带着封印好的魔法书回到了地上。伊文也终于说出了这本书的秘密：这本书的能力是能将人内心中的愿望进行投影。有着良好愿望的人，会在幻觉中快乐的满足自己的愿望，而被恐惧和疑心所围绕的人则会被具现化出来的“敌人”吞噬待尽。因为涅吉班上的学生都是一些傻瓜，这也就是为什么伊文能够这么放心的原因了。回想一下各个人的出场方式，你会发现……

一场风波就这样结束了，可是涅吉的学园生活还远没有结束。一切，继续向着明天在前进。



高昊天	我一直倾向于PSP，但这个观念改变于《任天狗》发售那天。
读者资料	15岁，男，252000，山东聊城花园南路64号内4号楼2单元1楼东户，兴趣：篮球、PS2、GBA

攻略心得

本作的战斗方式是卡片战斗，卡片的组合自然就是重中之重。

初期使用小招积累GP槽，然后用大招来结束战斗是基本中的基本。为了积累GP槽，开场时使用NO.3的卡片（AP250 DP200 GP+1 GP为0时AP+200），然后接续NO.6的卡片（AP300 DP0 GP+1 攻击成功时GP+2）是个很不错方法，这样可以直接把GP加到3,大招基本都能放了。不过推荐先在牌组里放几张随着GP攻击力会上升的卡，这样更是可以有效利用起积攒起来的GP值。

最强的NO.31号卡片(AP1500 DP1000 GP-5)在实战中并不太实用，主要就是因为那超高的GP要求。但是如果结合上NO124号卡片（涅吉专用，我方一人一回合内GP消费为0），再由高攻的人打出，其伤害值是很恐怖的。

远距离卡具有高攻0防的特点，不过到后期有的敌人会用卡片禁止掉远距离卡的使用，所以在牌组里的比例要适当。

连携卡的战斗是本作另一个亮点，几张卡一起连携的话，其攻击力会达到很恐怖的数值，要是在之前还有辅助卡的话……

举个辅助卡的例子：NO.120的卡片起效果是我方全员的卡片都追加连携的特性，这样就可以有效地避免可能会出现的连携卡出现过少的问题。



在打BOSS时也有种全连携的战法，即手上牌组内的卡片绝大多数都为连携卡，这样的好处是可以一直保证攻击回合内我方的杀伤力，但其弊病就是防御力方面略显单薄，因为基本无法在防御时形成连携。这点就看玩家自己的战斗风格了。当然，BOSS战基本上都是我方多打一，而杂兵战经常是对多个敌人，所以在配卡的方法上当然也不应相同了。

本作中每个人都有许多自己专用的人物卡，这也就决定了该名角色的特性。下面我就介绍下每个人物的几张比较有价值的卡，读者看完后可以根据角色的喜好来选择队伍的编排。

涅吉：必上场人物。NO.63（AP1100 DP700 GP-3）具有高攻而NO.64（AP600 DP300 GP-2）具有攻击成功后攻击敌全员的特殊效果，视杂兵战或BOSS战而做调整。NO.124的辅助卡可以让我方一人本回合GP消费为0，是在战斗初期放出杀招的不二法宝。

明日菜：NO.66号的卡片实际上要比NO.67好用，攻击成功后，66号卡片攻击力可以加到1000，NO.67也不过1200，而NO.66只需要消耗2个GP。NO.69在连携牌组里能发挥很大的作用，仅仅消耗1个GP，但两次连携后威力竟能高达900。NO.126更是能让敌人全员的GP变为0，彻底封杀敌人高攻的法宝！



木乃香：专用卡都为防御辅助用，本身的攻击力也不高。比较有用的是NO.132，可以将我方其他人的GP全转移到1人身上。

刹那：特点就是可以崩坏敌人的防御，加上本身的攻击力也不低，是个不错的角色。NO.74号卡片AP有500，加上又有300的防御崩坏，基本上没有敌人可以防御，所以其他的需要消耗GP槽的卡片都可以无视掉。

和香：和木乃香类似，也是个防御辅助型的角色。(为什么两个大人气角色都是辅助的……)NO.136的卡片只能看敌人的手札,鸡肋一个。NO.140还是比较有用的，禁止使用AP为0的卡基本上就封杀了对手的防御，这样就确保了类似NO.6的低攻卡的顺利使用。

枫：高攻型人物，许多卡片都可以形成两次攻击。在积累GP型的牌组中，NO.87是张不错的卡，消耗3个GP可以形成二次攻击；而在连携型牌组中则可使用NO.88，消耗1GP再连携两张卡即可形成二次攻击。NO.143也是张很不错的卡，使用后可以使用其他人物的专用卡。

龙宫：高攻型人物，攻击力首屈一指。对于远距离卡的辅助效果很好。NO.90号不消耗GP,同时可使敌我双方的全员一回合内无法增加GP。在使用GP进行攻击的回合可以用它来牵制敌人。NO.146－NO.148的三张远距离辅助卡在远距离卡比例较高的牌组里也能起到不错的作用。



古菲：防御反击型人物，卡片多带反击能力。防御住敌人的攻击后可以给予其伤害是她的特点。NO.97号卡片就是这方面很实用的一张卡。而防御全体的NO.102号卡片在杂兵战中也比较实用。

吴珂	无数次在梦中，拿着PSP的感觉，是那么地真实，可是从梦中醒来，却只有GBASP依旧陪伴我。
读者资料	17岁，男，437100，湖北咸宁烟草专卖局，兴趣：WOW、PC、GBA



GBA		
BANDAI	ACT	64M
2005.05.19	5040日元	1人用

一、系统解说

1、基本操作：

A键：跳跃

B键：对话/调查（与上方向键通用）

L键：战斗中使用，召唤援助

R键：战斗中使用，召唤援助 / 行动中使用，召唤汪塔

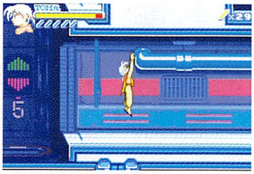
START键：调出菜单栏

2、基本动作：

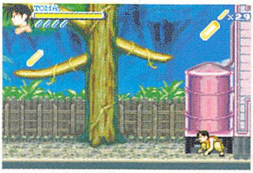
游戏中可以使用的动作有很多，要顺利的通关，这些动作是必须要熟练掌握的。



跳跃：跳跃是游戏最常用的动作，由于斗玛在迷宫内手无寸铁，面对怪物以及各种陷阱也只能跳跃躲避。跳跃分两种：垂直跳跃可以跳得比较高，但跳跃前会有短暂的蹲下准备动作。跑动跳跃可以跳得比较远，而且无准备动作，当跳跃后继续按着方向键，会有重心失衡而惯性前冲的动作，若松开方向键，则会很稳当的落地。



扳扣：跳跃到高处地面的边缘按A键可以作出扳扣边缘的动作，只要不松开A键，这个动作可以一直维持。扳扣中按上键可以爬上高处。而要在高处下落时，先按下键蹲下，再按A键扳住边缘再下落，可以缩小下落的距离，避免遭受伤害。



蹲下：按下键即可，蹲下时仍可前进。许多狭窄的道路需要蹲下通过。蹲下也可以避开许多敌人的攻击。



攀爬：游戏中的树藤、绳子、柱子都可以利用往上攀爬，在绳子前跳跃按“上”即可、遇到类似的东西不妨跳跃看看。

推拉：游戏中有许多箱子、柜子可以推拉。当

王亚林	科技在飞速发展，掌机也在飞速发展。
读者资料	45岁，男，264400，山东省文登市龙山路52号经贸局



在箱子前出现图标时按B键，配合方向键即可使箱子移动。通过移动箱子可以发现许多隐藏的通道。

3、战斗系统解说：

战斗是使用卡片的方式进行，把在游戏中获得的卡片任意选择五张组合成卡组出战。战斗时，卡片可以分为三类，各自有相克关系：

①攻击卡：最基本的卡片，数量也最多，分为拳、腿、掌三种。如猜拳一样，拳克腿，腿克掌，掌克拳。每一种攻击卡按造成损害的大小分三级。

②特殊卡：亦称SP卡，一共11张。SP卡比攻击卡强，并附带有各种不同的效果。

②防御卡：只有5张。面对攻击卡时可以使攻击抵消80%的伤害；面对SP卡可以作出反击，比SP卡要强。

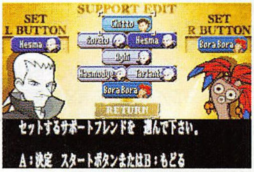
战斗的进行：

当接触指定敌人时就会进入战斗界面。



战斗时，双方的卡片会不断向中间靠拢接近，在这个过程中，可以上下切换自己手中的卡，以求尽量切换至相克对方的卡片。当双方卡片接触后，根据相克关系，胜的一方手中的卡片效果生效并作出行动。战斗继续进行，当双方卡片全部用完后进入下一轮，卡片回复初始状态，直到一方的体力耗尽为止。

关于援助：



随着游戏的进行，会不断有同伴加入援助的队伍，可以在菜单栏进行援助的设置。L、R是援助键，把援助的同伴设置到这两个键上，在战斗中即可使用。使用援助需要消耗手上的一张卡片，并无视对方的卡片而生效。使用得当甚至可以扭转败局。下面是对各援助人物的说明：

BoraBora：从战斗中逃跑。

Chitto：把对方正在出的卡片消去，不消耗记忆棒。

Hasmodye：使对方扣10点体力，消耗一个记忆棒。

Tarlant：使对方扣20点体力，消耗两个记忆棒。

Aghi：使对方扣30点体力，消耗三个记忆棒。

Soreto：补充我方20点体力，消耗一个记忆棒

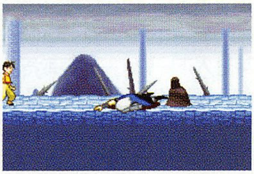
Hesma：使对方扣60点体力，消耗一个记忆棒。

“记忆棒”是由沿途收集的黄色发亮水晶“记忆碎片”（レコードのヒトミ）构成。每收集到30个记忆碎片即可组成一个记忆棒，一共最多可携带五个记忆棒。如上所述，使用援助是要消耗一定记忆棒的，而在游戏中期开始召唤汪塔也需要消耗记忆棒。

二、详细流程

关于“贝佛鲁的孩子们”，历史的记录最早追溯到500年前。这些孩子有一些共同的特征：出生后逐渐形成一头白发；5岁突然失踪；11岁时集体神秘死亡，死亡后头发回复到原来的颜色。类似的事情在500年中被记载一共出现了13次，而且他们的外貌每一次都是惊人的相似。500年后的2010年，地球上再次出现了“贝佛鲁的孩子们”的踪迹……

第一章 相遇



黑暗中，少年斗玛（トーマ）被远方的声音指引来到一处似曾相识的地方，残墙颓瓦，远处一根根高耸入云的石柱，毫无生气。一直往前走，翻过几个高台，突然发现前方一个白色头发的男子躺在血泊当中……一阵白光闪过，剧烈的头痛过后……原来是个梦……



斗玛是一名11岁的少年，自幼生活在帕班岛（パパン岛），跟随父亲学习家族嫡传的帕班拳法。在听完父亲关于操作、战斗说明的罗嗦后，可以进入战斗练习，好好熟悉三种属性的相克关系。战斗结束后，父亲把援助道具“波拉波拉”交给斗玛，并要斗玛坐船去纳纳岛接母亲回来。波拉波拉的作用是在战斗中逃跑，对于侦察敌人卡



胡佳	PSP有坏点，NDS有BUG，还是GBM小巧玲珑，我喜欢。
读者资料	15岁，男，243000，马鞍山市梅花园31栋403

片，摆脱不利环境而言十分实用。



先往左走，可以获得“古之地图1”，往右走正式出发。帕班岛内有一些毒蛇和黄蜂，还是闪避为妙，黄蜂蹲下移动可以避开。岛上的紫色果实可以补充体力。一直来到小船处，发现在不远处还停着一艘小木船，上面写着“齐卡奥”三字。是有别的人来到小岛么？斗玛回头去找。从黄色的石阶一直往上走，在一个巨石像的手板上发现了一个女孩子。少女的大眼睛遥望着空中，风轻拂着她的头发，任凭斗玛如何呼唤，都没有回过头来搭理。斗玛只好无奈的乘船离开，前往纳纳岛（ナッナ岛）。



斗玛的母亲在纳纳岛做占卜生意。突然不远处发生一阵喧哗，原来是一群职员在追着一个小孩子，见义勇为的斗玛立刻跟上去。注意右上方黄色屋顶上有一个SP道具，可以使一回合战斗立刻结束进入下一轮，一定要取得。沿途会有职员挡路，他们拥有的大多是“腿法”，因此装备多一些拳法迎战可以轻松获胜。往右上走，击败守护机关的职员，把机关扳下，再往左一直走，发现小孩



正被院长斥责，立刻上前帮忙。院长的攻击力比较强，而且会根据玩家的招式变换自己的招式，因此一定要手急眼快。战胜院长后，得知小孩的名字叫捷度（チット），然而他的态度并不友好。最后捷度还是被院长带走了。回到母亲处，和她一起乘船返回帕班岛。回到家，发现刚才在石像处遇到的女孩子，也被院长带走了，原来她是海璐佳（ヘルが），和捷度一起是从齐卡奥孤儿院逃出来的，被院长强行带回。



感到无限郁闷的斗玛到纳纳岛散心，发现有一群穿着黑色斗篷、白色头发、蓝色眼睛的小孩，相当神秘。回到入口处，却发现捷度又逃出来了，斗玛主动要求和他回孤儿院把海璐佳也救出来。两人立刻乘船来到齐卡奥岛（チカオ）。

第二章 救出



岛上意外地来了许多军方的部队，斗玛把船停在岸边后上岸。右边尽头发现有红色的障碍拦路，暂时不理。往上走，得到“古之地图2”后继续前进。进入森林后要注意斜坡比较滑，小心地面的针刺。沿路会有一些探路灯不停地来回巡视，被照到则会与士兵开战，不过他们的能力都不高，蹲下可以避开他们的视线。穿过士兵的巡视后来到一片水路，要通过移动木板地带，要十分小心，否则前功尽弃。通过水路后来到孤儿院旁，从树上进入二楼海璐佳的房间。

海璐佳不在房间，看来是被关在反省室。来到一楼，发现一扇门前有职员看守，先把木柜推到他的面前，走上二楼的最右边，在房间内找到“里口的钥匙”。回到一楼，战胜看守的职员进入孤儿院内部。在走廊内发现外面有巡逻的士兵，在其转过身，或者蹲下都可以避开他们的视线。下一个房间需要利用柜子攀登高处，再利用滑轮把挡路的箱子吊起。接着进入反省室，在尽头又遇到看守的院长，当然不和他客气，把他打跑后



进入最后的反省室，把海璐佳救了出来。在反省室内还可以获得“海璐佳的画碎片”。

海璐佳的画描绘的是一个奇怪的地方：圆形的太阳、高耸的石柱以及平静的海面。这是海璐佳心中想要去的地方。离开孤儿院，他们在岛内遇到了士兵们追捕的“逃犯”，一个年老的妇人。她在离去的一刻告诉众人，她其实还很年轻……。怀着悲伤的心情，大家来到了斗玛自己的秘密基地——科库里岛。在岛上，他们遇到了到处寻找公主的“贝佛鲁的孩子”阿吉一行（アギー）以及他们的巨大机器人——汪塔（ワンダー）。阿吉看到海璐佳的画，说出画内的景色，是来自行星“希腊”（ギリシア），海璐佳的故乡。当初希腊动乱，作为科学家的他们利用转生装置把蒂娜公主（デーナ）传送到500年前的地球。而“贝

王璐	GBM好漂亮，NDS要是也小一些就好了。
读者资料	20岁，男，730060，兰州市西固区山丹街1号140信箱

佛鲁的孩子”就是他们的转生，目的就是要找回公主返回希腊。



蒂娜公主在地球失去了记忆，唯一残存在内心深处的就是对希腊的强烈眷恋之情。在这500年内，蒂娜公主一共转生了三次。为了唤回海璐佳的记忆，阿吉带领斗玛一行来到克莱尔蒙的病院（クレルモン），海璐佳的前世塞拉菲素（セラフィース）生活的地方。

第三章 记忆



本章开始可以使用R键召唤汪塔，汪塔能把画面内的敌人灵魂吸走，但要消耗一个记忆水晶，注意需要用卡片对战的敌人不能被汪塔消灭。进入遗迹，用汪塔消灭掉暗魔后继续前进。由于建筑年久失修，很多地方会崩坏，因此要格外留意地面。在二楼的左边门内找到“房间钥匙1”，再利用柜子铺平尖刺前进。在大堂内看到一幅巨大的油画，与海璐佳所画的风景很相似。在病房附近的两扇门内获得“房间钥匙2、3”后，再进入病房。海璐佳仿佛想到了什么，突然哭着跑出了房间。



从一楼右下角的门出外，在屋顶找到“房间钥匙4”，进入房间把病房的电力接通。往回走，进入一处需要通过窄道到达的门，这里原来十分黑暗的房间恢复了明亮。一路用汪塔清除掉暗魔，在房间尽头获得“塞拉菲素的画”。把画交给海璐佳，终于使她关于塞拉菲素的记忆完全苏醒。继续向前，发现原来破旧的房子变得十分干净整齐，所有的门也可以打开了。找到海璐佳，原来现在的环境只是她心中的回忆而已。一阵白光过后，一切恢复原样。



从阿吉手上得到塞拉菲素的前世——克里斯蒂娜（クリスティーナ）所画的手帕，把它交给海璐佳，海璐佳又进入了克里斯蒂娜老师的回忆当中。这里是奥兰特岛上，尽头的悬崖上长着漂亮的蓝色小花。一名少年为了把花送给老师而不幸殒命。把蓝花摘下给海璐佳后，画面一转，是一个迷雾的森林。而在森林的尽头，是斯兰（スラ）与蒂娜深情的拥抱……。

距地球2亿光年的行星希腊，公主蒂娜与王国卫兵斯兰相爱。自幼把蒂娜如妹妹般保护的王国卫兵队长赛斯（セス），把保护蒂娜的任务交给了斯兰。然而在蒂娜16岁那一年，国王的弟弟盖奥尔卡发生叛乱，埋伏炸弹把蒂娜炸至重伤。无奈之下，国王要求科学家们把蒂娜的灵魂重新固定在一个仿制的肉体上。深爱着女儿的国王最后作出一个可怕的决定，把利用灵魂释放的能量而造成的毁灭性武器开启装置植入蒂娜体内，当蒂娜再受伤害时，该武器会立刻发动。然而该秘密被盖奥尔卡获悉，他故意让蒂娜得知自己作为人造人的状况，使蒂娜感情失控。武器所释放的强大力量几乎把整个希腊摧毁，赛斯也身受重伤。然而斯兰却奇迹般的把蒂娜唤醒。斯兰把蒂娜带回实验室，科学家们却发现武器的开启装置已经完全融入蒂娜体内，不能再取出。为了避免悲剧再次发生，他们利用转生装置把蒂娜传送到了地球。而在斯兰刚要按下按钮时被人用枪打死，而最终按下转生装置按钮的人是满身血迹的赛斯……



海璐佳的记忆终于完全苏醒了。回到现实，往左边走获得“房间钥匙5”，可以打开后面的门。回头走遇到海璐佳等众人，发现她的头发已变得全白了。和众人都交谈一遍，最后海璐佳作出决定，不回希腊，而是在地球永远等着斯兰，她相信斯兰的灵魂也会和她一样转生，她会再一次和斯兰相见。



然而在希腊，仍然有对蒂娜的威力虎视眈眈的叛乱者。自从叛乱被平息后，叛军首领盖奥尔卡带着他的儿子，海璐佳的同母异父弟弟迪马（デュマ）乘坐宇宙飞船也赶到地球，他们为了找回蒂娜的灵魂放入原来的肉体，以此达到威胁希腊的目的。为了阻止叛军的阴谋，阿吉决定破坏他们的转生装置。负责制作转生装置的是盖德机

王冬	我们要做一个只玩游戏，不被游戏玩的真掌机迷。
读者资料	23岁，男，400080，重庆市大渡口区大堰一村



关，迪马骗取了该国的信任，从而获得制造转生装置的经费与人力。然而迪马比他们更早作出行动，就在阿吉一行决定前往盖德机关前，迪马出现在他们面前。



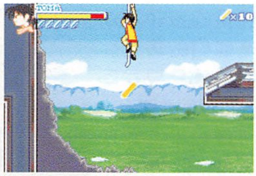
BOSS战，迪马拥有两张SP卡，因此己方也要准备两张SP卡以抗衡。迪马的其余三张卡都是三级的拳、掌、腿，只要己方也包含这三种卡，即使等级不高，也可以通过相克使他无法出招。注意他也会召唤援助，使斗玛的体力扣除20点，相当可怕。因此在体力比较低时要格外留意，不得已下可选择逃跑以作另一次攻击。只要专心战斗，战胜他也不难。另外哈斯莫代与塔尔朗特两人可以参与援助，要多加利用。



虽然把迪马打败，然而斗玛赤手空拳始终敌不过迪马的机器人，最终海璐佳被迪马虏走。也许出于亲情，迪马对海璐佳的感情非同一般。他的目的仅仅是让蒂娜重生，并投入姐姐的怀抱中。对于盖奥尔卡的用心他怀有强烈的背叛之情。而另一方面，斗玛等人分头寻找迪马的宇宙飞船所在地。

第四章 苏醒

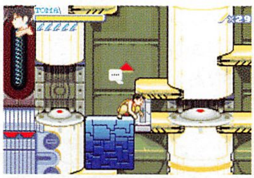
一开始，塔尔朗特会把绿色的“记忆水晶G”交给斗玛，记得遗迹里的绿色路障么？这时可以打开了。在一处通往顶端的绳子可以继续往上爬，尽头遇到哈斯莫代，他把黄色的“记忆水晶J”交给斗玛。乘坐汪塔前往纳纳岛，在最左方会遇到阿吉。阿吉说他们的伙伴之一：西斯马跟随迪马走了，现在必须要尽快赶往盖德机关。同时阿吉也加入援助队伍，并获得红色的“记忆水晶R”，红色的路障也可以打开了。最后来到齐卡奥岛，把黄色路障去除，翻过几棵树藤后，在树上找到索尼特。索尼特终于找到了迪马的宇宙飞船所在地——库利尔岛。索尼特加入援助，获得蓝色的“记忆水晶B”。此时记忆水晶全部获得，在各处地方打开原来不能通过的路障吧，也可以积累



更多强力的招式。回到自己的家，可以再次挑战父亲与木人，胜利后可获得宝库钥匙以及帕班拳法的秘奥义。宝库在二楼，利用柜子可以上去。一切准备就绪后，和索尼特对话即可向宇宙飞船出发。

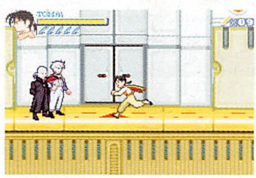
来到宇宙飞船，这里的地势相差十分巨大，小心不要从高处掉下。在第一扇门内可以找到“银色的球体”。一直走，发现一个红色的升降台，把它往左推，乘上它往高处上升，快到顶部时跳上高处原本无法到达的平台。接着一直往左走，注意避开圆球机器人。在一处平台的宝箱中获得“水晶钥匙1”。沿途消灭挡路的巨大机器人，来到尽头把门打开。

一直往前走，来到一个十分空旷的房间，放置了几个巨大的容器，原来这里放置的都是阿吉他们的肉体。在房间内遇到西斯马，他亦加入到援助队伍中。西斯马的援助十分厉害，而且只消耗一个记忆棒，用来对付沿途的机器人最好不过。继续向前，一路上充满了大型机器人，辗转来到一个红色升降台处，上升到顶部跳入路口，避开



圆球机器人，把尽头蓝色的方块推开，蹲下把前面的小门打开。往右上方走。切换界面后继续往上，在遇到一个大型机器人前往下跳，在一个平台上的宝箱内获得“水晶钥匙2”。往右上方继续走，经过一个长廊后遇到迪马。随后众人也一起赶来了。

迪马说出了他掌握转生装置技术的秘密。在111年前，迪马追踪阿吉一行，在塞拉菲素的病房内，把阿吉的同伴梅尔抓住，并在梅尔口中得到转生装置的技术。111年后，梅尔转生为科学家盖尔塔，迪马找到她，把制造转生装置的任务交给了她。接着西斯马跟随迪马离开，以后都无法使用他来援助了。继续追踪迪马，利用空中的铁管与上升装置一直前进。来到放有蒂娜肉身的装置前，斗玛的眼前突然出现蒂娜进入转生装置的那一刻……他——赛斯，怀着被焚与嫉妒的心，举起手中



章罕闻	希望所有学生玩家在玩游戏的同时也不要忘了学习。
读者资料	18岁，男，315020，浙江省宁波市槐树路290弄7号306室

的枪，把斯兰杀死……。斗玛的头发在一瞬间全白了，他就是赛斯的转生。接着阿吉把“希腊的记忆”交给斗玛，和阿吉交谈后发现转生装置开始运转，空间已经被打开了，需要立刻赶去破坏它。注意，到了转生装置后就无法再回头了。

第五章 转生装置

在前往转生装置途中，汪塔被射线破坏了，无法回其他地方了。来到一个吊臂处，先扳开关把吊臂移动到右边，再扳开关让它移动到左边，在移动的过程中跳上吊臂，顺利到达左方的平台。往



上走可以获得转生装置的地图，接着有两种走法，用阶梯往上走，会遇到守卫的士兵，而通过水管绕路可以避免和他开战。进门后，启动平台移动开关，会不断有平台往右边移动。注意平台的移动速度以及途中水管的挡路，必要时要把身体挂在平台上避开水管，到达最右方后进门。

经过记录点后来到一个充满升降电梯的房间，先进入电梯右边的门内启动一号电梯，接着可以上下控制电梯移动。注意这里的敌人都可以通过上方的水管避开。先上升到顶层，往右边走进入房间启动二号电梯。接着到左边进入二号电梯上升一层，在尽头的房间是三号电梯的启动装置。回到二号电梯继续上升一层，在右侧的房间内消灭一个守卫获得“密码卡2”。进入三号电梯，上升到顶部后往右走，启动四号电梯。把四号电梯下降到底部，在左边的房间内消灭敌人获得“密码卡1”，再往左上走，在房间内找到“密码卡3”，可以打开四号电梯第三层左边的电子锁，启动五号电梯。回到四号电梯，上升至顶层，往左走，等待五号电梯降下来后进入。上升两层，往右走，在一个房间内获得“密码卡4”。回到五号电梯，继续上升至顶层，然后往右走，在七号电梯通道处下落一层，打开这里的电子锁，启动六号电梯。往右走进入六号电梯，下落到底层，启动七号电梯。往回走进入七号电梯，下落到底层，在第一个房间内的敌人身上获得“密码卡5”，打开敌人身后的开关。最后进入第二个房间离开。



经过记录点后进入的是一个充满高压电的地方。利用吊臂往左边移动，途中有三根电线不断发出移动的电流，在吊臂上上下移动躲避，一定要及时，这里的难度是相当大的。安全通过该区域后进入另一个房间。这里同样充满了移动的电流，甚至连攀爬的柱子上都会有电流，因此要在柱子之间看准时机来回跳跃。一些水平、垂直交叉处的电流更要观察好规律再行动。在经过一个记录点后，转生装置就在前方！

然而灵魂激发出来的能量越来越大，密集的电流不断往斗玛身上袭来，汪塔为了保护斗玛承受了所有的电流攻击，发出最后一声狂啸后停止了运作。众人来到转生装置入口处，迪马再次出现在大家的面前。出乎大家意料的是，迪马居然把转生装置紧急关闭了，原来是海璐佳对爱的执着最终打动了他。然



而海璐佳的灵魂现在还徘徊在空间的边缘，必须要一个人前去把她救出来。与迪马再次决战，虽然大家的目的都是心爱的人。迪马拥有两张SP卡，拳、掌、腿三级威力各一，只要准备攻击性的SP卡以及Guard卡可以轻松取胜。

终章 空间

把迪马打昏后，斗玛进入了空间。空间可以说是相当恐怖……不但充满了大量暗魔，而且还不时有蓝色的能量球袭来，关键的是，在空间已经不能使用汪塔了，一切都需要自己去闪躲。暗魔只要看准双方的距离跳跃即可，如果被暗魔缠住，要快速按左右键以及跳跃键摆脱。能量球由于体积十分大，很难闪避，最佳办法是先往后跑几步，然后迅速往前方跑。注意黄色的流沙会不断把斗玛往下扯，需要不停的跳跃。可以说，敏锐的观察力、绝不放弃的信心以及小小的运气是越过重重阻挠的关键。沿路有大果实补全体力，只要不掉下悬崖，总会有生存的希望。在尽头发现逐渐被流沙吞噬的海璐佳，在她身边呼唤即可。

在不屈的精神和生存的勇气下，斗玛与海璐佳终于一起回到地球的蓝天下。阿吉等科学家们也决定停止他们21年的转生生涯，享受一次完整的人生。10年后的某天，已经成为老师的海璐佳遇到一名流浪的男青年，他的手臂上刻着的是“蒂娜”二字……。

注：根据笔者手头上获得的情报，这个游戏的结局可以有三种，由最终通关的时间决定。由于时间关系笔者无法一一尝试，有兴趣的朋友不妨找出其他两种结局的出现方法。

尹鹏	GBM出世了，不知又会给玩家带来什么样的惊喜。
读者资料	18岁，男，650224，云南省昆明市第十一中学高二理(1)班

三、道具收集

①攻击卡

(1)拳法

传书“パンチ10” 正拳1：初期拥有

传书“パンチ10” 正拳2：初期拥有

传书“パンチ10” 正拳3：初期拥有



传书“パンチ10” 正拳4：帕班岛，推开寺庙里的柜子得到。



传书“パンチ10” 正拳5：齐卡奥岛，森林的地下隧道内。



秘传书“パンチ20” 正拳连打1：帕班岛，调查地面破裂处下落后得到。



秘传书“パンチ20” 正拳连打2：齐卡奥岛，消去红色路障后，跳过几个悬崖，在尽头的宝箱内获得。



奥义书“パンチ30” 奥义帕班拳：帕班岛，消去宝物库中的红色障碍后获得。

(2)腿法

传书“キック10” 蹴1：初期拥有

传书“キック10” 蹴2：初期拥有

传书“キック10” 蹴3：帕班岛，寺庙二楼，宝库门的正上方宝箱内。





传书“キック10” 蹴4：帕班岛，其中一棵树的树枝上。

传书“キック10” 蹴5：齐卡奥岛，水路跳过数个木板后的尽头处。





秘传书“キック20” 回し蹴り1：塞拉菲素的家门前的屋檐上。

秘传书“キック20” 回し蹴り2：齐卡奥岛森林，消去黄色障碍后的右上方。





奥义书“キック30” 奥义帕班脚[图13]：齐卡奥岛，取得“正拳连打2”的平台正下方还有一个平台，进入后在跳跃的第一个平台处获得。

(3)掌法

传书“チョップ10” 手刀1：齐卡奥岛，刚登陆的海滩上的宝箱内。





传书“チョップ10” 手刀2：齐卡奥岛，森林平地上的宝箱内。

传书“チョップ10” 手刀3：帕班岛，首次击败木人后得到。





传书“チョップ10” 手刀4：塞拉菲素的病院，消去绿色障碍后，在右上方取得。

传书“チョップ10” 手刀5[图19]：塞拉菲素的病院，黑暗房间的宝箱内。





秘传书“チョップ20” 手刀连击1：齐卡奥岛，孤儿院前的红色桶下可以钻过，进入从宝箱中获得。

秘传书“チョップ20” 手刀连击2：塞拉菲素的病院，消去绿色障碍后向上走，在阿斯莫代身后的宝箱内。





奥义书“チョップ30” 奥义帕班掌：帕班岛，

骆毓蒙	玩PSP《山脊赛车》走火入魔，骑自行车时有种想甩尾的冲动……
读者资料	20岁，男，114051，鞍山科技大学龙源学生公寓A座6121室

第三次击败木人后获得。

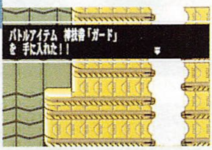
②防御卡（ガード卡）

神技书“ガード”神技1：齐卡奥孤儿院，消去蓝色障碍后继续深入，击败院长后得到。





神技书“ガード”神技2：帕班岛，第二次击败木人后得到。



神技书“ガード”神技3：宇宙飞船入口的房间，跳跃到顶部阶梯后转左，在第一个悬崖前往下跳，下方右边的平台可以进入墙壁内，打开宝箱获得。



神技书“ガード”神技4:宇宙飞船，在放置多个容器的房间左边有一道小门。在获得“希腊的记忆”后可以把小门打开，进入获得。



神技书“ガード”神技5：宇宙飞船内部某房间，击败机器人后穿过柱子获得。

③特殊卡（SP卡）



(1)占い道具：纳纳岛，右上方黄色屋顶上的宝箱内。
效果：立刻结束本轮战斗进入下一轮。

(2)さびたクギ：孤儿院内，海璐佳的房间床角下。
效果：给特定敌人造成20点伤害。





(3)コショウ：孤儿院内，有滑轮的房间中的宝箱内。
效果：敌我双方卡片顺序翻转。



(4)くちた画材：在塞拉菲素的房间，一幅破画下面。
效果：对方不能切换卡片两次。



(5)コケむした花瓶：塞拉菲素的家门前一棵高树的树枝上。
效果：给特定敌人造成20点伤害。

(6)ヘビのスケガラ：齐卡奥岛森林，利用汪塔消灭树上的马蜂窝后再往前走获得。
效果：己方回复10点体力





(7)アマデオ：索尼特身后的树上的白色猴子，按顺序选择“ゆびぶえ”、“パンくず”可获得。
效果：给特定敌人造成20点伤害，使任意敌人卡片顺序翻转。

(8)プッ杀しパチのシガイ：帕班岛，宝物库房间的宝箱内。
效果：对方不能切换卡片一次。





(9)せいぎょカイロ：宇宙飞船内部某房间，击败机器人后穿过柱子获得。
效果：给特定敌人造成30点伤害，使任意敌人卡片顺序翻转。

(10)デュマの泪：宇宙飞船，在获得“希腊的记忆”后回到最初一个红色升降台处，升到最高处往右上方走可以把电子门打开，进入里面的房间即可获得。
效果：给予迪马30点伤害。





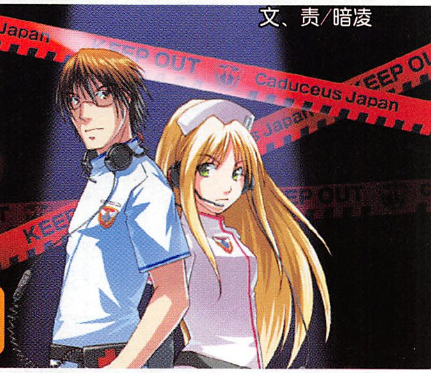
(11)フラグメント：转生装置的电梯房间内，乘坐4号电梯到顶层，在左方水管上有个缺口，调查上方发亮物即可获得。
效果：对方不能切换卡片三次。

文/GBA领域 夜剑心　责编/方舟

张洋	玩游戏是一种享受，看掌机迷更是一种享受，我们要学会享受。
读者资料	19岁，男，264209，山东省威海市文化西路2号186信箱

超執刀 カドゥケウス

文、责/暗凌



超执刀Caduceus详细攻略

NDS		
ATLUS	ACT	对应触笔
2005.06.16	5040日元	1人用

系统介绍

本作的操作部分基本使用触笔来完成，十字键用于选择存档位置或游戏模式时移动光标，A键进行对话和决定，B键取消和返回，XYLR四个键完全没有使用到，SELECT键跳过对话，START键暂停。而整个手术过程中，从选择手术器械到进行各种操作全都要用触笔。在游戏开始画面同时按下L、R、START和十字键的上方向就能进入删除存档的菜单。

游戏标题画面的菜单共有三个选项，分别是NEW GAME（创建新游戏）、LOAD GAME(读取存档)、OPERATION（手术再挑战）,值得一提的是OPERATION模式下收录了游戏进度中已经顺利完成过的所有手术，除了能够查看评价和分数以外，还能在这里进行再次挑战，极大地方便了玩家。

游戏的每个章节都比较短，基本流程是在地图画面标示的位置发生剧情，在手术前听取患者情况及手术方针，然后做手术，手术成功后得到评价，存档后进入下一话。





在手术操作画面时,上屏幕显示了一些信息：OPERATION SCORE是当前得分情况；MISS LIMIT表示手术的失误次数限制，手术中出现MISS字样时限制数减少一次，减为0时手术失败；TIME LIMIT表示手术的时间限制，超过时间仍未完成手术的话GAME OVER。

下屏幕左上角的心形标志表示患者的生命征候，也就是生命值，范围是0到99，患者身体状况恶化时生命值下降，减为0时手术失败，通常可以打回复剂来恢复。旁边的曲线是心电图，生命值低下时心电图的线条颜色发生改变，手术助手也会发出警示。当手术助手提出关于手术的建议时，下屏幕右上角出现CALL图标，用触笔点图标或者按A键进行对话。两边两排小图标代表各种手术器械，分别有着不同的作用，直接点触来选择，屏幕当中的区域是手术操作区。





手术中的每一步操作完成时都会出现COOL、GOOD、BAD或MISS的字样，COOL字样比较多时最后得分会比较高。分数计算分为四个方面：OPERATION SCORE就是刚才提到过的手术每一步操作获得的分数总和；VITAL BONUS跟患者生命值有关；TIME BONUS跟剩余时间有关；SPECIAL BONUS则跟其它一些方面有关，例如是否发动超执刀等。手术结束后四项总分决定了评价，评价等级分别是：C——新人医师，B——熟练医师，A——名医，S——超执刀。

手术器械都有连续使用次数的限制，由图标右边的一列短横线表示，剩余使用次数很少时图标变为红色，继续使用下去图标就变为灰色，并

要海	没有了咖啡，杯子是寂寞的，没有了你——PG，我们是孤独的。
读者资料	男，18岁，山西太原十三冶一中陈斐转，030009

有一段时间内无法使用该器械，因此建议各位玩家避免长时间连续使用同一器械。下面是10种器械的作用和使用方法：

激光：直接点触相应部位照射，点住不放为持续照射，但长时间照射非病灶的部位会引起出血。适用症状：小面积肿瘤、寄生虫等。

酒精：点触患部涂抹使用，除了能缓和出血外，还能妨碍寄生虫运动，术前和缝合后的消毒也要用到。适用症状：缓和出血、消毒等。

吸管：将吸管头放置在液体中用笔向上划动进行吸取，笔离开触屏就会中止动作。以相反方向操作能把吸取的液体滴出来。适用症状：吸取血液、溃疡液等。

镊子：拔出异物时方向必须与伤口垂直，点住后向右下方拖动，移动到右下角出现的拖盘位置时松开触笔。取出异物时动作不能过快，否则会MISS。适用症状：除去异物等。

手：通常用于按摩，主角的超执刀能力觉醒后能用于发动超执刀，超执刀模式下时间流逝非常缓慢，可以用来拯救危急情况，每次手术只能使用一次超执刀能力。适用症状：各种按摩、发动超执刀等。

探测器：使用缩放功能时，在需要放大的患部画圆即可，再次画圆回到全局视点。使用探测功能时，点触需要探测部位能看到阴影，要迅速记下阴影位置。适用症状：患部放大/缩小、探测病灶等。

手术刀：能切开皮肤、切除肿瘤，露出内脏内无法直接看见的病灶，下刀路径以绿色虚线标出，沿着线快速划动，中途不能离开触屏，如果切到离标示线相当远的无关部位为MISS。适用症状：切开皮肤、切除患部等。

针线：用于缝合伤口、移植物边缘、出血线等，从伤口的一端下笔划Z形到另一端，注意覆盖到伤口。缝合时笔尖离开触屏或者划到无关部位算MISS。适用症状：伤口缝合等。

注射器：右下方显示当前可以使用的药剂种类，注入药剂时和吸管的操作一样，直接点触患部进行注射。适用症状：注射药剂。

保护绷带：缝合完毕后要贴上绷带保护伤口，从粘贴开始点沿着缝合线划到另一端收笔，过长过短或者贴歪了都不行。适用症状：保护缝合伤口等。

详细攻略

2018年，跨过无数危机的人类历史上又投下了新的阴影——令人致死的奇病Guilth，这种病的发生地、原因、有效治疗方法等全部不明，而与这种绝症对抗的，是拥有优秀的研究者和医生，并暗中支撑医疗界历史的世界组织“Caduceus”。Caduceus是由国家运营的特别医疗研究机构，一般社会认为它只是一个研究顽症的机构，但它本质上是为了对抗医疗恐怖主义和威胁人类的剧症型传染病而组织的特务机构。

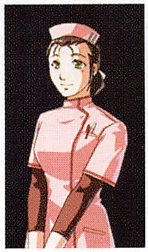
面对悄悄接近的医疗恐怖主义以及奇病Guilth的威胁，主人公月森孝介作为救死扶伤的医生，也将在这些战斗中逐渐成长。在这条遥远的医师之道上，他会遇到什么呢……

第一章 外科医生月森孝介

第一话 执刀的心得

位于首都圈近郊T县千羽市的北崎医院是一家著名的大型医院，故事的主角月森孝介每天在这里救治病人，在前辈医师的指导下，月森的能力慢慢成长着，但是他真正的才能还并没有觉醒。

诊察室里，手术助手来汇报病人已经进入了手术室，她叫古村百惠，今年39岁，在北崎医院工作的她是一名经验丰富的手术助手。“病人右上臂部位受伤，目前意识清楚，验血结果很快就会送过来了。”古村小姐有条不紊的地着。



“虽然病人伤势不轻，但好在没有生命危险。”说话的人是沓挂真一，北崎医院外科局长，他是一位无可取代的领导人物，对工作要求严格。

“月森，你是主刀医生。”

“啊？我？”月森对这个安排非常意外，年仅26岁的他是一名外科实习医生，“可是我还有复诊。”“别担心，手术内容只是普通的取出异物而已，像平时一样冷静沉着的对待就可以了。”沓挂很了解年轻医生第一次当主刀医师的心情，于是这么鼓励他。



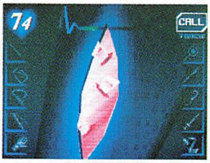
急患田中先生摩托车发生车祸撞上玻璃门，右上臂被划伤出血，右肩有少量玻璃碎

片嵌入，手术处理并不复杂，因此沓挂安排月森主刀。手术要点有两点：第一，缝合出血的伤口；第二，取出嵌入表皮和皮下的玻璃碎片。

手术过程

MISS LIMIT：20　　TIME LIMIT：5分钟





非常简单的入门练习手术，古村小姐会逐步给出提示，先缝合两处伤口，然后用镊子取出玻璃碎片，再涂上酒精。外伤处理完毕后，沿着图上标示的黄线涂酒精，用手术刀切开，取出三块玻璃碎片并涂酒精，然后缝合切口，用酒精止血消毒，贴上保护绷带。

第二话 续·执刀的心得

“根据磁共振成像的结果来看，肿瘤只分布在胃下部，虽然是良性肿瘤，不过也要为意外事态做好准备。月森医生，你有什么问题吗？”上次手术在古村小姐的指导下成功后，她称赞了月森技术上的进步，对他的称呼也变成了“医生”，但是她马上又严厉批评了昏昏欲睡的月森，要求他注意休息。

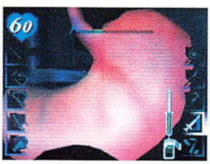


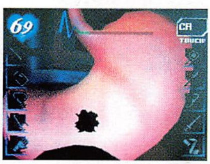
“你已经不再是实习医生了，要以医生的标准来严格要求自己。”沓挂打断了他们，“对了，古村小姐，那件事情我已经跟院长说过了。”虽然月森很想知道沓挂所说的“那件事情”到底指的是什么，不过古村和沓挂都严守秘密，月森也只好自己猜想古村小姐要去长期休假或者出国旅行什么的了。

患者种村的胃下部检测出肿瘤，两年前判定为良性，面积也较小，但是现在却急剧增大并伴有出血，因此必须在为恶性之前摘除。

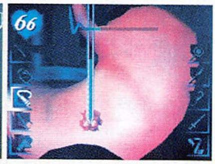
手术过程

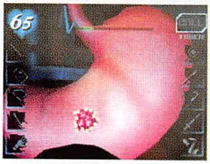
MISS LIMIT：20　　TIME LIMIT：5分钟

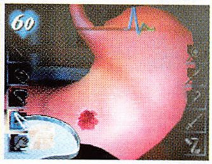












消毒切开后先注射回复剂，然后用探测器寻找肿瘤的阴影，记住位置后用手术刀作圆形切口。用吸管吸取肿瘤组织液，然后沿着黄色标记线切开，用镊子取出肿瘤，从左下方托盘里取出人工膜覆盖伤口，均匀地在人工膜上涂上酒精，使人工膜溶解并兼具消毒作用，最后用手按摩使人工膜紧紧附着。

第三话 告别的手术

北崎医院的护士站内，古村小姐在向沓挂作告别，虽然要离开这里，但是她表示以后会继续从事护士的工作，用在北崎医院学到的技术和医者之心继续为患者服务。院长代表医院来给古村小姐送行，对古村多年来尽心尽力的工作表示感谢，他——北崎威一郎是医院的创始人，今年62岁，也是一名外科医生，曾经完成过很多困难的手术，现在则专心管理医院各方面事务。



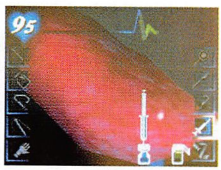
“虽然还想再看到院长执刀，但是自从那次事件以来，他就再也没有拿起过手术刀了。”古村小姐看着院长离去的背影惋惜地说。

接下来是古村小姐告别前的最后一次手术，仍然是肿瘤摘除。“这是我最后一次站在你身边协助你做手术了，我不在的时候你也要加油哦！作为一名医生，站在手术台前的时候，脑子里想的只能是患者的事情，明白吗？”在古村小姐的教导下，月森振作精神走进了手术室。

手术过程

MISS LIMIT：20

TIME LIMIT：5分钟



患者的内脏表面有白色的炎症，先对其注射蓝色的药水抑

王泽伟　世界因掌机而美丽！
读者资料　男，22岁，天津东丽区跃进路华亭里4-4-202，300300

制，其余的操作和前一个手术一样，摘除三个肿瘤后手术完成。

第四话 新人助手



古村小姐就要离开了，而接替她的护士却迟到了，新来的护士利根川安寿今年21岁，她拥有德国血统，出生于研究者之家的她拥有WNLS国际护士资格。利根川来医院报道的路上遇到了心肌梗塞的病人，她帮忙做了临时急救措施并把病人送到了医院，但是医院却没有病人床位了。此时正好圣林医院急救中心打来电话找利根川，她急急忙忙先走了。

第五话 哀愁之歌

“早上好，月森医生，你比预定时间晚了15分钟，你这样的表现让人怎么放心把病人交给你。”作为一名年轻的护士，利根川对自己和搭档医生都要求严格。下午要为庭野先生做喉部息肉切除手术，月森询问他感觉如何，但是病人却非常悲观，月森安慰他说自己一定会全力以赴做好手术的。

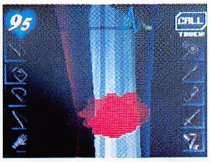
待病人走出诊察室之后，利根川责怪月森为什么不对病人说“一定会治好你”，医生的职责除了用现代医疗技术治疗病人的疾病外，还必须能理解病人的心情，让病人充满信心地生活下去，她要求月森今后一定要坚定地对待病人，给病人树立信心。

庭野先生的病况是一个月前开始喉咙疼痛并伴有出血，其病因是喉部息肉，对庭野先生使用吸入式投药一周仍然未见效，病情反而恶化，手术需要清除喉部出血，找到出血部位用激光烧灼，很需要精密操作。

手术过程

MISS LIMIT：20　　TIME LIMIT：5分钟







对出血部位局部放大后，除去血液露出息肉群，用激光一一烧灼，除去息肉后要马上涂酒精，如果动作慢的话就会出血不止，需要再度用到吸管，如此反复处理完五处息肉群后手术成功。

第六话 医生的资格

经过成功的手术配合，月森和利根川已经非常默契了，不过利根川仍然对月森要求很严格，建议他对病人的问诊做得更深入一些。下午一点的手术又是摘除内脏表面肿瘤的，最近月森做了不少类似的手术，因此自信绝对能手术成功，至于利根川所说的等待血液化验的结果，月森打算等沓挂开完会后再讨论。

手术过程

MISS LIMIT：20　　TIME LIMIT：5分钟



患者小肠表面的炎症非常严重，注射沉静剂后摘除四处肿瘤即可。手术过程中患者的生命征候一直非常低下，利根川建议月森在缝合前用探测器做一些检查，但是却毫无收获。

血液化验的结果是患者的白血球和球蛋白值大幅增加，大面积炎症的状况也证明了这一点，接下来的诊察需要移交给其他医生，月森把研讨会的事情推到第二天，不顾利根川的抗议，独自离开了医院。想到第二天不用上班，月森打算去喝一点酒，但是被利根川的紧急电话叫回了医院。



火速赶回医院的月森听利根川描述了病人的状况，由于肿瘤转移到了其它内脏并引起炎症，30分钟前导致急性腹膜炎并休克，其他医生正在紧急抢救中。“一起去手术室吧！你要亲眼看一看你到底做了些什么！”利根川冰冷的声音刺激着月森的耳膜。

第七话 骤雨



“作为结果来说情报确实不足，那个部位的肿瘤无论用X光还是探测器都无法检测到，这我承认，但是你在

检查后理应汇报‘数值异常，原因不明，请注意’之类。而你把患者推给护士，你自己干什么去了呢？”面对北崎院长的责问，月森无言以对。利根川突然出现，指责月森的失职，认为他不配穿那身医生的白衣，也不该留在这个地方。

失魂落魄的月森走在大街上，不断地自责着，冰冷的雨无情地下着。“也好，就让这雨水冲醒我的头脑吧……”他喃喃地说着。

“喂，那边那位医生，雨下得这么大，你都淋湿了，赶紧回去吧！”“回去？像我这种不称职的医生，又能回哪里？”大街上的十字路口不幸发生了交通事故，想到患者被送到北崎医院，而医院里恰好没有医生能主刀急救，月森再次赶回医院。

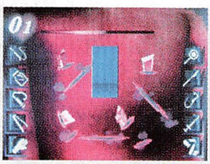
第八话 是生是死

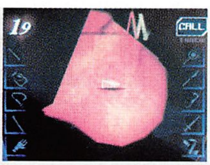
“患者呢？”月森回医院的第一句话就问起事故患者的情况。惊慌失措的利根川已经快要哭了：“患者被送来的时候，心脏已经停止跳动了，沓挂医生不在，病人也不能送到其它医院，我该怎么办？”“去患者所在的手术室，要冷静、迅速！”月森坚定地说，“现在能救他的只有我们，我们两个。安寿，我需要你的帮助，想想你平时都是怎么想怎么做的，不要惊慌，冷静！”

手术过程

MISS LIMIT：20　　TIME LIMIT：5分钟

病人已经处于濒死状态了，首先要做胸腔按摩激发心脏跳动，时间限制为一分钟，用手随着按摩节拍上下移动。病人的心跳恢复后，由于伤势严重，生命值维持在30以下，仍然很危险，要随时注意。处理完伤口和玻璃碎片后施行开胸手术。病人的心脏上也横七竖八嵌着很多玻璃碎片，全部取出后再次发生心脏停止跳动，需要做胸腔按摩。







再次抢救完毕后，病人的心脏正中突然出现裂痕，并冒出一块玻璃碎片，处理完毕后再次出现异态——心脏垂直方向出现巨大裂痕，患者生命值急速下降到5以下。此时会自动进入超执刀模式，屏幕中央出现黄色五星，画面变为黑白色，时间流逝非常缓慢，抓紧时间缝合即可。

“刚才真是惊险，这样的手术我还是第一次做。目前患者心律和呼吸都正常，继续观察就可以了。”走出手术室的月森一脸欣慰，他还不知道，刚才最后的缝合在利根川眼里，其实是以不可思议的神速完成的。

“安寿，今天真是对不起，我想过了，你说得很对，我不是一名合格的医生。但是我想成为一名了不起的外科医生，我想救治病人！”“那就要更加努力才可以，严禁迟到，看各种书和报告都要按时完成。还有，请不要太在意我的话，这里还是很需要你的。辛苦啦，月森医生。”安寿终于露出了笑容。

第二章 神之手

第一话 沉睡之力

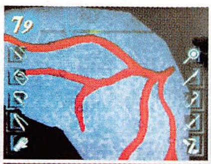
“现在回想起来，我当时到底做了些什么呢？感觉时间的流逝好像变慢了，而我在那种状况下执刀？那时我都难以相信自己的手居然……”“月森！喂，月森！”沓挂的喊声打断了月森的沉思，他提醒月森说石川先生的手术就要开始了。



患者石川经常感到头晕恶心，检查结果表明这是脾脏血栓引起的，手术目的是取出引起血栓的物质。30分钟前给患者注射过血管造影剂，用探测器可以看到那些物质，然后进行处理。

手术过程

MISS LIMIT：20　　TIME LIMIT：5分钟







局部放大后用探测器找出圆形物质，迅速用镊子使其暂时停止移动，用刀做小切口后吸取，最后涂酒精。成功处理几个之后，血流速度会突然加

汪航	游戏是无限的，时间是有限的。
读者资料	男，24岁，广州市，510382

快，自动进入超执刀模式，清除屏幕上所有引起血栓的圆形物质即可。由于处理过程需要频繁切换手术器械，相当耗时间，可以尝试一次处理两个。

“月森医生也许是一个了不起的外科医生哦,今天的表现实在是太棒了。”再一次目睹超执刀的利根川忍不住发出赞叹。“利根川，晚一点把刚才手术的录像给我。”沓挂吩咐完以后就陷入沉思：“如果没有记错的话，我又见到那个了……”

第二话 超执刀



“今天把你叫到这里来没有什么别的事情,是想给你一些忠告。我听沓挂说过了，你具备超执刀的能力。”北崎院长说起这件事情是一脸严肃，看到月森一脸诧异,北崎院长进一步做了解释。有些患者的状况严重到多数人都认为他必死无疑，患者自己也抱有等死的强烈心理暗示，超执刀之力能救治这种患者,拥有这种能力的医生通常被称为神医。超执刀有着若干要素：瞬间的判断、强韧的精神和正确的执刀术。而月森依靠超执刀两次挽救患者，他所感觉的时间流逝缓慢是由于超人的集中力，能够做到对纷杂的无关事物视而不见。

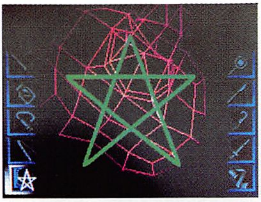
北崎院长要求月森放弃超执刀，即使没有超执刀，月森也可以成长为一名独当一面的外科医生，而拥有这种过度的能力未必是一件好事。“月森,医者之手，很沉重。”北崎院长有所感触地说，“拥有了超执刀而想要拯救更多的病人,无论走到哪里，这种沉重只会越来越加剧,大多数医生都无法忍受这种沉重……我也是为了你好,忘记超执刀的事情吧,就当它从来不曾存在过。”

第三话 目标神之手

北崎院长以前神乎奇技的执刀使他被称为神医，但是后来却再也不曾拿起手术刀，是因为他曾经有过一次失败。沓挂要月森按照自己的想法去做,因为超执刀是完全属于月森自己的,如果能够做到自己控制自如的话,一定能更上一层楼。听了沓挂的一番话，月森决定按照他的建议锻炼自己提高集中力，就像小时候在父亲的指导下集中注意力画五星那样来训练。暗自下定决心后，月森一个人来到手术室，开始了集中力训练。

手术过程

MISS LIMIT：20　TIME LIMIT：无限



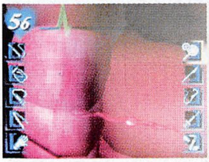
首先点两次手形图标，然后沿着屏幕上的线一笔画出五星，一共成功画五次即可，以后发动超执刀时要点两次手形图标后手动画五星。

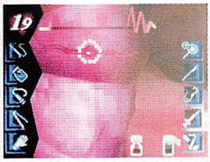
第四话 神之手觉醒

月森近日来一直专注于集中力的训练，连开会时也不例外，以至沓挂吩咐下午手术的主刀医生留下来开研讨会的时候，月森仍然在脑海中虚拟着手术场面。患者小松先生的检查结果是大肠附近有大量血管瘤，一旦破裂马上会陷入贫血状态，因此必须进行开腹手术处理。

手术过程

MISS LIMIT：20　TIME LIMIT：5分钟





摘除血管瘤必须局部放大操作，对血管瘤注射降压剂，切除后除去出血，迅速用镊子接上血管并缝合，否则就会有血管瘤破裂导致大量出血，患者的生命值急剧降低。处理完第一个血管瘤后，又会突然出现三个，全部处理完后则会突然出现更多，此时一定要毫不犹豫发动超执刀来争取时间。

第五话 神之手的代价

走下手术台的月森松了一口气，随即眼前一黑昏倒在地……为了自己着想，为了自己的幸福，就要放弃超执刀吗？但是，我想救治眼前的患者……

月森再次醒来时已经是三天后了，沓挂告知他被禁止使用超执刀能力，因为超执刀使身体的负担过大，令月森随时可能在手术中昏倒。但是如果没有超执刀，小松的手术是不可能成功的，沓挂只好放宽要求，提醒月森不到万不得已的那一瞬间不要使用。

第六话 放弃生存

“医生，有急患送到，生命征候60，意识层

次300！原因不明的大量出血引起休克！”沓挂紧急召集了医生开始抢救，治疗患者胸腔内的出血状况。

手术过程

MISS LIMIT：20　　TIME LIMIT：3分钟



患者没有任何外伤，但是内脏却有多条裂痕，对大裂痕的处理方法是用吸管清除伤口上的血液，用镊子并拢伤口后缝合，其它小伤直接缝合，手术中患者生命值低下时要及时给予回复剂。

第七话 为什么



脱离危险后的病人被安置在北崎医院外科病房201号房间，这名17岁的少女脸见到救命恩人月森时并没有表示感谢，而是表情僵硬地质问月森：“为什么不让我去死？”她认为自己已经没有什么幸福可言，因此放弃了生存的希望。“医院里那么多人在苦苦求生，你却一心想死，亏月森医生还那么拼命的救你！”怒气冲冲的利根川说完以后掉头走了。

针对病人沙代子的这种情况，月森向她讲述了自己小时候发生的事情，并给她一面镜子，让她试试看对着镜子说“我想死”。沙代子面对镜子中的自己，怎么也说不出口，月森又安慰她一番，终于让她产生了继续活下去的勇气。

第八话 平稳的日子

复诊结束后，利根川告诉月森，沙代子的父母来探望女儿了，三人哭着互相道歉，青春期少女的烦恼就这样圆满化解。月森露出欣慰的笑容，又拯救了一名患者。

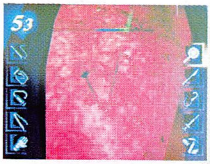
第九话 生存的欲望

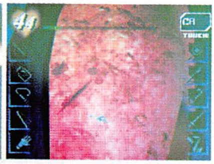
沙代子肺部出血的病因仍然没有检查出来，但她的血液中含有一定量的赛庚啶。赛庚啶是抗组胺剂的一种，常用来治疗过敏症。虽然没有发现沙代子服用赛庚啶的迹象，但是血液中药物浓度高达普通投药量的24倍，大量服用赛庚啶的副作用是引起头痛和情绪不安，甚至能导致服用者自杀。人体内不可能自行合成赛庚啶，那么这些药是从哪里来的呢？与肺部的裂痕又有什么关系呢？

讨论中突然有护士报告沙代子病情急剧恶化，胸口剧烈疼痛，已经决定要活下去的沙代子恳求月森救她，紧急抢救随即展开。

手术过程

MISS LIMIT：20　　TIME LIMIT：5分钟





伤口处理跟前次手术一样，全部处理完毕后又增加了新的伤口，用探测器可以发现一些活动的黑影，用手术刀轻轻划开会看到Guilth病毒，按照利根川的建议用激光消灭。最后出现的是体型巨大的病毒造成的，用激光照射时它会潜入内脏，需要再次探测并用刀划。处理时要注意缝合伤口并打回复剂，尽早让病毒出现在内脏表面，否则会造成更多的裂痕。

手术后沓挂要求所有人对手术中发生的事情守口如瓶，并交代利根川把沙代子的所有病例送去他的办公室。利根川曾经在父亲的研究文献里看到过Guilth这个词，但是关于Guilth的所有详细情况，她和月森一样一无所知。

第十话 Caduceus

月森再次来到北崎院长的办公室，沓挂首先给他看了一份检查报告，上面赫然写着“Guilth反应阳性”，下面注着：Guilth感染确认，光谱分析结果G1-R。接下来月森得知Guilth是近年来一些疑难的致死绝症的总称，沙代子被确认是Guilth患者，由于月森在普通医疗条件下成功治愈了她，Caduceus邀请月森加入。

“周日，他们等待死亡，但是死亡却没有到来，对于地下埋藏的宝物，死也要找到。”这句话让月森如坠云雾，这是沙代子入院不久后北崎院长收到的信，发信人不明，而且类似内容的信件往往随着Guilth患者一起出现。由于Guilth不是自然发生的疾病，所以这种情况很有可能是医疗恐怖主义——有人制造了Guilth病毒并使其流行，故意制造医疗现场的混乱，这样下去很有可能会出现Guilth大规模爆发。

第十一话 为了你，为了大家

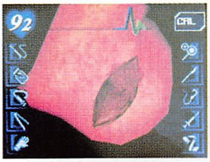
随着时间推移，月森的名声也越来越大了。中午给阑尾炎病人做过复诊后，又要为僧帽瓣膜闭

宿源	你热爱游戏，那么游戏会回报你的。
读者资料	男，16岁，辽宁大连中山区中南路250号5-2号，116011

锁不全的小儿科患者做人工瓣植入手术，由于心脏手术的危险性非常高，沓挂特别叮嘱要利根川协助月森时刻注意患者心律状况。

手术过程

MISS LIMIT：20　TIME LIMIT：5分钟




开胸后还要切开心脏，去除心脏瓣膜附近的血液后，分别沿着左半沿、右半沿和整圈下刀三次，用镊子取出被切除的瓣膜，放置人工膜并缝合。由于患者偶尔发生心房纤颤，因此手术中可能需要做数次胸腔按摩，进行切除和替换时一定不能MISS，否则很容易发生纤颤。

手术后月森愉快地告诉患者的母亲，孩子已经没有危险了，休养两个月以后就能去上学了，双亲不用过分担心，由于现代医学技术的发达，在拟定手术方案时已经把危险性降低到最小了。

现代医学，这个词勾起了月森的回忆……在他小时候，父亲患上了不治之症，医生说没有人能治好父亲的病。想到这里，月森毅然决定加入Caduceus，要竭尽全力找出绝症的治疗方法，拯救尽可能多的患者。

第三章 Caduceus

第一话 入局之日



月森第一天在Caduceus出勤，而利根川在沓挂的推荐下也加入了Caduceus。沓挂医生的孪生弟弟沓挂宗二是现任日本Caduceus分局局长，临床医学的权威，他的妻子因病去世后，他开始一心投入医疗研究。沓挂向月森和利根川宣读了人事调动报告，并鼓励年轻的两人好好工作。恰逢兼任Caduceus理事的厚生省大臣日比古克己到来，他也鼓励月森和利根川为医疗事业努力。随后沓挂向两人介绍了Caduceus的外科医生宝生卓而和麻醉师明神清香。





处理完一大堆文件后，月森和利根川聊起Caduceus时，月森的大学同学佐仓东吾出现在两人面前，同为外科医生的两人性格截然相反，闲聊中佐仓提到为月森和利根川准备了欢迎会，但是两人在Caduceus的日子绝不会过的那么风平浪静。

第二话 Guilth

月森到任第二天就被沓挂指派为Guilth患者做手术，明神和佐仓一起协助。患者所感染的病毒正是月森上次清除的Kiriaky，由于有了经验，这次做起来应该很有把握。

手术过程

MISS LIMIT：20　TIME LIMIT：5分钟

手术基本操作同第一章第九话，但是本次会同时出现三只Kiriaky，瞬间增加很多伤痕，一定要注意保护好患者。

第三话 佐仓之暗

月森无意间发现了佐仓所写的安乐死研究报告，还有他为患者施行安乐死后收到相关的人写来的感谢信，当佐仓回办公室的时候月森手忙脚乱地收好这些文件，而佐仓似乎并没有发现这一点，他把月森带到了外科病房305号。住在那里的是两年前入院的佐仓玲——东吾的妹妹，也是Guilth患者。

佐仓和颜悦色地安慰妹妹，但是一走出病房，他看上去满脸忧郁：“月森，你看到那些文件了吧，是不是觉得疑惑？大学时代我就在做安乐死的研究了，这就是我的另一面。”佐仓的指导老师星野教授去世前的痛苦让他深有感触，从此开始研究安乐死，谈话中佐仓隐约透露出想为妹妹施行安乐死的想法。

第四话 无可代替之物

玲的身体状况急剧恶化，宝生医生急忙赶往手术室，而佐仓本人却一动不动，他知道前一天的PET检查结果是Guilth已经由消化系统转移至呼吸系统，已经无法依靠手术救治了，月森不免和他发生争执。两人被利根川叫到手术室后，宝生医生也认为手术无效，病毒已经开始侵蚀肺部，除非一口气摘除全部病毒，月森自告奋勇担任主刀，他一心要挽救玲。看着妹妹挣扎着央求医生救命，佐仓终于下定决心协助月森。

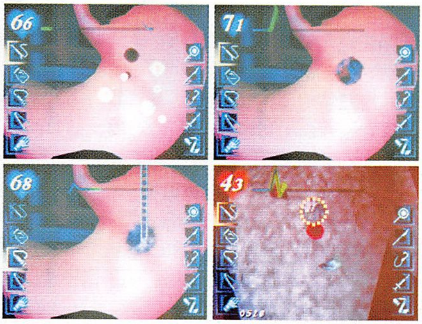
这次的病毒名为Deftera，是一种能够一边

卢旭	若GBASP能重新振作热火朝天，那我一定去购买，GBASP才是真正的单纯娱乐性。
读者资料	男，15岁，四川内江市东兴区检察院家属房，641100

运动一边进行遗传复制的肿瘤，分为α和β两种类型，两类接触时会互相侵蚀，暂时停留在原地不动，可以借机吸出肿瘤组织液，最后切除。

手术过程

MISS LIMIT：20　TIME LIMIT：5分钟



开始时要用激光除去两种不同颜色的肿瘤，待Deftera出现后一边清除肿瘤一边注意病毒的行动，当两种病毒相互接触而原地打转时吸取组织液，反复几次后迅速切除摘出。胃部的一对Deftera摘除后，还要摘除肺部的两对，注意优先用激光清楚肺部表面的肿瘤。

佐仓被月森感动，认为自己不配继续当医生，主动提出辞职，但是月森建议他把安乐死的研究报告提供给Caduceus，如果能以其它方式来使用的话，这项研究也是具有很大价值的。

第五话 国际学会



月森做手术的录像作为重要研究资料保存了起来，沓挂与月森谈话时病理研究室长新垣修也走进了办公室，他虽然看上去连说话都面无表情，但却是一位有突出贡献的医生。沓挂提到本月在千羽市召开Caduceus的国际会议，他希望月森作为日本代表出席会议，曾经参加过会议的明神医生也会一起前往。

月森在会议上公布了他的两段执刀录像作为病例治疗法汇报，其后讨论的医疗恐怖主义问题由北美Caduceus局长路易斯·维拉主讲。路易斯提到代号“岱尔斐”（出自希腊神话）的医疗恐怖主义组织在非洲设立研究制造Guilth的据点，但是据点被破坏后对其的调查就毫无进展了。

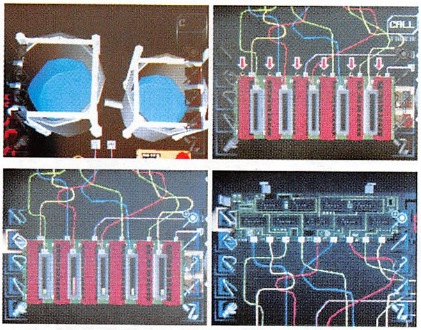
第六话 最差的患者

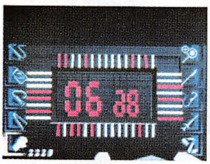
会议结束后，明神和月森还没有走出会场，突然停电了，会场里响起一个声音：“你们都是穿着虚伪外衣的没用医生！”随后有人在会场中发现了炸弹，现场顿时一片混乱，而大门也被人从外面紧紧反锁，无法逃离。明神带着月森找到了炸弹，要求月森利用手边的手术器械按照她的指示拆除炸弹。

虽然月森感到害怕，但是明神却说：“作为医生，难道有什么事情比病人命悬一线，如果你有任何闪失就会使手术失败更让人害怕吗？”明神曾经是法医，她强悍的行事风格为她赢得了“铁血女”的别号，她的镇定鼓舞了月森。

手术过程

MISS LIMIT：20　TIME LIMIT：10分钟





拆除炸弹的操作都要局部放大进行。首先用吸管从右边的桶里把水抽出，注入左边的桶里。图中红色箭头标示的是雷管位置，用镊子小心翼翼的拔出来，取出第二根雷管时会发生事件，点火装置被触发，黑色槽部分温度开始升高，需要涂上酒精使其温度降低。最后用激光烧灼控制线路板上对应下方黑槽的五个芯片，通过寻找连线很容易找到。

以上全部步骤完成后，炸弹的计时装置突然开始以极快的速度倒计时，要在倒计时结束前用手术刀切断周围所有红色的线，如果动作够快的话，不用超执刀也能来得及。

“这真是我们遇到的最差的患者了。”劫后余生的明神感叹着。

第七话 医疗恐怖主义的足音

Caduceus总部向日本分局送去了文件表扬两位医生勇敢的表现，并邀请月森参加岱尔斐的设施调查工作，沓挂已经代替月森答应下来了，月森就不再推托，深深了解沓挂的明神也私下告诉他：沓挂决定的事情是不会被轻易改变的。利根川要和月森一同前往，对没有国际旅行经验的

倪伟	人生是快乐的，生活是精彩的，没有游戏的人生是痛苦的。
读者资料	男，17岁，上海南汇区宣桥镇五星村5组502，201300

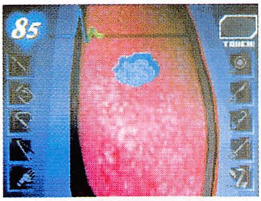
月森来说，有人陪同是再好不过了。

第八话 高度3000米的奇迹

从日本坐飞机去非洲需要转机三次历时33小时,漫长的旅途中有乘客病发,听到空姐征集医生的广播后,月森和利根川义不容辞地站了出来。经过初步诊断判定患者有肺水肿，需要动手术处理，乘务员室就成了临时手术室。

手术过程

MISS LIMIT：20　TIME LIMIT：5分钟



首先用探测器寻找阴影，作小切口后抽取积水，涂上酒精即可，唯一需要注意的是飞机遇到气流时发生剧烈震动，震动达到最大幅度时最好不要进行任何操作，否则一定MISS。而积水如果不快速清除，震动过后就会引起炎症，需要注射消炎剂。

第九话 废弃之村

一路辗转的两人终于到达非洲的小村庄，这里的自然环境优美，与喧嚣的大城市截然不同，但是这个被Guilth毁灭的村子里没有人的踪迹。路易斯局长会见了两人，并指示士兵域继续寻找岱尔斐的建筑物，月森和利根川也参与搜寻，6小时后利根川体力不支正要去营地休息时，意外的发现了一个孩子。

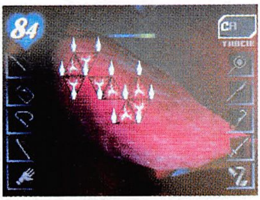
这个名为鲁巴的孩子原本是村里的居民,现在他的全家都去了邻村避难。鲁巴的出现帮了大忙,他带领月森等人找到了岱尔斐的研究基地,路易斯要求月森和利根川进行全身消毒后开始调查,并叫鲁巴到研究所外面去,远离这种危险的地方。

第十话 不被容许的研究

一番调查后并没有找到任何线索，而村里的Guilth患者已经移送美国Caduceus进行治疗，月森刚刚感到放心时，路易斯通知他鲁巴被确定感染了Guilth。尽管这次的病毒与以前不同，手术难度很大，月森仍然要救治鲁巴。

手术过程

MISS LIMIT：20　TIME LIMIT：5分钟



这次的病毒会使内脏表面结晶化，治疗时需要先拔掉白色楔形体，一块三角形结晶体三个顶点上的楔形体全部拔掉后，沿着边缘切割后用镊子取出结晶体，用同样的操作取出所有结晶体就算手术成功。需要注意的两点是：第一，结晶体会不断增殖，相邻两个楔形体的两边都会有结晶体增殖，因此要考虑拔掉哪些楔形体能够抑制增殖。第二，有时会随机出现一个紫色的结晶体，它会定期使患者生命值下降，建议优先清除紫色结晶体。

幸运的是为鲁巴做完手术后，又从他那里得到了新的情报，正当月森振奋之际，却传来北崎医院的沓挂真一感染了新型Guilth的消息……

第四章 医疗恐怖主义

第一话 本部的危机

返回日本Caduceus的月森第一件事情就是问沓挂真一的病情，他在外科病房202号见到了这位昔日的上司，月森在非洲取得的岱尔斐研究资料中恰好包括了这种新病毒的详细数据。分析结果是治疗所需要的血清不足，月森前往非洲期间，日本就已经出现感染的病人了，而真一正是在为病人做手术时感染的，眼下正好可以在附近医院寻找初期感染者，通过手术获得病毒样本。

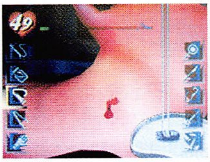
第二话 探寻血清

病毒分为P型、V型、H型三种亚类型，月森在千羽市住宅区的东区首先取得了V型病毒样本，接着分别在南区和西区取得了P型和H型病毒样本。

手术过程

MISS LIMIT：20　TIME LIMIT：3分钟





开腹后对活动中病毒注射药剂，当病毒潜入内脏时，用探测器寻找其位置，划破内脏表面使其出现，继续注射药剂，反复三次后病毒失去活动能力。用镊子取出病毒放置于托盘中，横向切开，提取病毒体液即可。需要注意的是地图上住宅区的东、南、西区刚好可以取得三种不同的病毒样本，连续做三次这样的手术就可以了，如果选择了其它地点，可能取得重复的样本。

第三话 只能等待

被称为“Caduceus之脑”的新垣利用月森采集到的病毒体液研究血清制造法，看着自己的恩师沓挂真一忍受病痛的折磨，焦急的明神已经按捺不住了，而大家能做的也只有相信新垣和等

梅读者	游戏不分年龄，动漫不分年龄，只要喜欢做什么都可以。
读者资料	男，22岁，北京石景山区八角南里22栋5单元301，100043

待。值得庆幸的是新垣不负众望制造出了血清，真一的治疗手术马上就可以开始进行了。

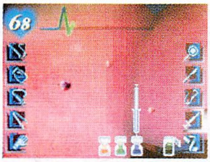
第四话 独当一面

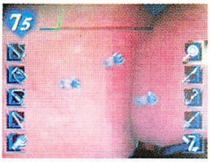
面对真一，月森显得信心不足，担心自己万一失误的后果，而真一则提出要月森达到无心状态，不管手术对象是谁，只要进入手术室就是患者，像对待一般患者那样平静对待就行了。“请相信我！我一定会治好你的！”月森摆脱了烦恼。

新型的病毒名为Trity，三种病毒的活动会无限产生对人类有害的抗原，手术需要对其注射对应的血清抗体，使其通过自身的抗体反应毁灭。

手术过程

MISS LIMIT：20　TIME LIMIT：5分钟





病人的内脏表面存在三个毒憩室，当其活性化时体积增大，可以明显看出颜色，分别注射与其相同颜色的血清后摘除。病毒浮上内脏表面后，在一定时间内给三个病毒分别注射同色血清，反复几次以后就可以完全消灭病毒。手术的难点在于病毒最初是显示各自颜色的，然后变为半透明，需要根据记忆来找出对应颜色的病毒进行注射，后期病毒运动速度加快时略微困难一点，不过可以通过其运动轨迹上的颜色来辨别。

第五话 恐怖的预告书

日比谷大臣在市内视察时突然倒下，与此同时有一封信送到了宗二的手中，信里写着“周五，祭司没有做每天的礼拜，即使奉献牺牲也绝除不去罪恶。”看到这种信，宗二已经料到日比谷大臣也感染了Guilth，于是紧急召集医务人员研究对策，并让利根川联系月森。

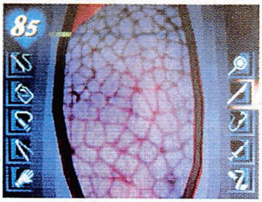
第六话 最初的一刀

此次出现的病毒又是从未见过的新类型，手术成功率在25%以下，在日比谷的坚持下新垣告诉了他这个事实。日比谷得知自己是该病第一名患者后，诚恳要求沓挂宗二把自己当作实验体来寻找治愈方法。在对病毒一切未知的情况下，手术操作只能依靠新垣的判断来进行。

手术过程

MISS LIMIT：20　TIME LIMIT：5分钟

病毒在日比谷的肺部活动，按照新垣的指示

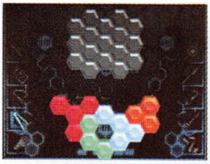


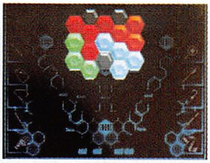
进行各种尝试，手术刀剥离、激光照射、新型酒精涂抹但是全都无效，接着对病毒进行药剂注射。从蓝色药剂开始依次注射四种药剂，然后是蓝色和黄色，接下来用红色和白色，以上全部完成后病毒数据收集完毕，最后取出一片肺部组织，手术结束。

第七话 新药开发

新垣对新病毒Pepty的分析结果是它也具有弱点，在其多数细胞内发现遗传因子构造极端、容易发生变异的部分，注射特殊的纳米器械能引发其自我毁灭，该纳米器械的程序开发离成功只有一步之遥了，新垣要求月森给予帮助。

手术过程





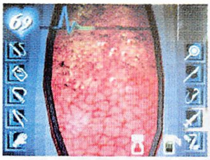
简单的PUZ，用镊子拾取彩色图形拼成规定形状即可。注意镊子有使用次数限制，到达限制次数后会有较短时间无法使用。

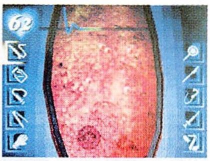
第八话 下一种处理

纳米器械开发成功后，根据上次手术收集的结果推测，Pepty具有独特的人工构造遗传因子，利用纳米器械破坏其基因序列可以使其在4秒内开始缩小，7秒后细胞的91%被破坏，达到消灭Pepty的效果。由于Pepty具有很强的再生能力，必须在其缩小到最小后连同周围组织一起摘除。

手术过程

MISS LIMIT：20　TIME LIMIT：5分钟





对病毒注射三次药物后，其体积缩小到最小程度，用激光烧灼核心部分。但是病毒的再生能力非常高，马上又恢复原状，再次进行同样的操作，烧灼核心后切除，令人意外的是病毒再次再

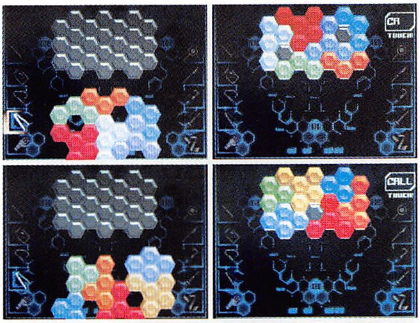
冯燕　游戏给生活增添了美好的时光。
读者资料　女，16岁，学生，江苏省太仓市浏河镇迎福新村6幢404室，215431

生。宗二看到日比谷的身体状况支持不住，要求马上中止手术，再寻求新的对策。

第九话 新型激光开发

北崎院长来到Caduceus的病房探望旧相识日比谷，他已经看过日比谷的所有病历，也要参加治疗研讨会。根据月森取出的病毒样本，新垣主持开发新的激光设备，仍然需要月森给予一臂之力。

手术过程



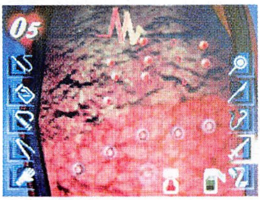
规则跟以前一样的两个PUZ，稍微思考一下不难做出来。

第十话 医生们的战斗

日比谷为自己能够对Guilth治疗法的研究起到作用感到非常欣慰，下定决心在看到治疗法产生之前绝不能死去。针对病毒组织破坏后能轻易再生，而其核心被摘除后也能再生的状况，新垣推测病毒的细胞中存在能完成核心再构成的模仿子，细胞组织和核心能够互相再生，制定了新的对应措施。首先破坏病毒的细胞组织，当其核心出现时用新型激光照射，破坏核心的蛋白质。

手术过程

MISS LIMIT：20　TIME LIMIT：5分钟



按照新垣的设想进行手术，注射两次药剂后用激光破坏病毒核心，但是利根川发现核心被破坏后病毒的细胞组织仍然存在，病毒发生了预想外的进化，而此时病毒的中枢核心居然分裂出若干小核心。接下来的操作比较繁琐，除了注射回复剂外，还要烧灼病毒的多个核心，否则分裂出的小核心，可能在患者身体上造成伤口，病毒细胞组织会每隔固定时间急剧增大，在患者身体上造成小肿瘤，注意用激光清除后涂酒精。完全破坏病毒的中枢核心后Guilth反应消失，病毒被彻底清除。

手术结束后，北崎不禁感叹日比谷的坚强，病毒侵蚀了他的中枢神经，但是他却强忍疼痛，以老迈之躯坚持了三次手术，实在是奇迹。

第十一话 绝症

三天后，病房里的日比谷恢复了意识，慨叹自己的生命就要走到尽头了，他要求见到北崎交代最后的事情。沓挂宗二已经察觉到，在手术过程中，日比谷的身体受到不少损害，已经无力回天了，利根川忍不住流下眼泪。

日比谷见到北崎，想要北崎成为自己的继任者，但是北崎却以不再执刀为理由谢却：“我的手，太沉重了。虽然我的外科技术可以说是很优秀，也用超执刀救治了很多人，但是我的负担太重了。”

“你不应该是这样的，北崎。曾经想要拯救所有病人的你，为什么要独自背负这么多东西，你的身边还有很多人跟你一起奋战着。还记得你在大学里说过‘无法痊愈的伤不该存在，无法治愈的病不该存在’，我真的希望你能肩负起Caduceus这个不容许绝症存在的组织。我就要长眠在这里了，就算你再也见不到我，我也在这里和你一起奋斗。”

第五章 医神的黄昏

第一话 Caduceus出动

北崎接任了Caduceus日本分部理事的职务，继承日比谷的意志，保护人类，与医疗恐怖主义抗争到底。而预料之中的Guilth大规模爆发真的发生了，Caduceus所有医务人员船上防护服紧急出动。大街上到处都是倒下的人，沓挂宗二指示宝生医生协助运送患者并指导医生们做手术，月森和佐仓准备执刀，明神协调管理全部麻醉师，把月森的手术录像过程牢记于心的北崎也加入了执刀医生的队伍。

第二话 恐怖主义发生

北崎高超的外科技术使月森等人折服，此时又有5名Kiriaky患者送到，月森要在10分钟内全部救治他们。

手术过程

MISS LIMIT：20　TIME LIMIT：10分钟

对付Kiriaky仍然是缝合完伤口后找出病毒用激光清除，10分钟内做完5个手术稍有难度，但实际上即使10分钟里只做了三四个也没有关系，时间用完后发生剧情，其他医生来支援月森。

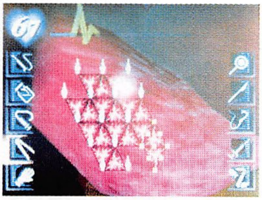
雍秦权	人生就像一场游戏，只要掌握规则就一定能玩好。
读者资料	11岁，男，721000，陕西省宝鸡市公园路65号，兴趣：电玩、画画

第三话 进化的Guilth

众人抖擞精神准备继续奋战时，明神带来一个震撼性消息：疫情区虽然被封锁，但是封锁区以外也出现了Guilth患者。当月森赶到发现患者的地方时，佐仓已经确认病人感染的是新型Guilth，能够通过空气传染，因此作手术时必须收集全部的病毒以防传染。而精密检查的结果表明，新出现的病毒属于Tetarty，是月森在非洲遇到的病毒的亚种，其白色楔形部分会汽化逸散引起传染，传染力为非洲Tetarty的18倍之高。

手术过程

MISS LIMIT：20　TIME LIMIT：5分钟



由于拔除楔形体时会遇到其汽化的情况，一定要在白色气体逃逸到屏幕外面之前用吸管回收，比上一个同类手术稍难。

第四话 续·进化的Guilth

一波且平一波又起，在其它地区又发现了Trity的感染者，月森马不停蹄的赶往现场。

手术过程

MISS LIMIT：20　TIME LIMIT：5分钟



此次遇到的Trity也已经进化，抗药性比以前强，需要注射更多次血清，而且运动速度也更快了，很容易MISS，必要时发动超执刀吧。

Caduceus总部确认Guilth大规模爆发的城市一共有四个，要求以各分部为中心反馈治疗药剂和对应方法，帮助控制疫情。而此时沓挂英二接到副大臣的电话，以荒唐的理由禁止分部向其它地区提供援助，沓挂不顾命令要求新垣向其它医院提供Guilth治疗方法，所有责任由他自己承担。

第五话 侵入者

疫情在多方协助下终于被控制住了，沓挂英二的当机立断使损失减到了最小，虽然他被认为故意外传重要资料，但是从政治角度看，一个拯救千万人的英雄是不会受到任何制裁的。Caduceus的医务人员也迎来了短暂的休假，正当众人兴高采烈的讨论旅游去处时，接到了有人入侵的警报。

考虑到入侵者可能不止一人，为了在入侵者逃离之前抓住他们，沓挂下令所有人以两人以上的小组行动，在大楼内搜索入侵者，精通合气道的明神和学过防身术的利根川和月森一起展开搜索。三人在B栋内发现一名入侵者，但是利根川看到入侵者时却失神错过，明神虽然没有追上逃离的入侵者，但监视摄像机拍到了入侵者的样子，交谈中明神突然倒下，月森产生了一种不祥的预感。

第六话 Caduceus感染

检查结果是明神也感染了Guilth，她在追踪侵入者时不慎被针状物刺伤了脚，很有可能是通过这种途径感染的。而此次出现的Guilth竟又是新类型。经过新垣的分析，确认这次感染的Guilth是被称为纤维型的最棘手的Paraskewy，侵入人体后会以心脏为目标移动，非常危险。

手术过程

MISS LIMIT：20　TIME LIMIT：5分钟





Paraskewy的弱点在尾部，被激光照射后会暂时停止活动，此时用手术刀横切会使它分裂为两条，同时造成患者内脏表面的损伤。再次切断后又会分裂为两条，当分裂体为原体的八分之一时则不再分裂，用激光照射其尾部后可直接用镊子取出。病毒最初在小腹附近活动，然后经过胃部和肝脏后到达心脏附近，一定要在其进入心脏前全部取出。

手术后宝生医生确定入侵者就是十几年失踪的天羽博士，他是免疫学的权威，当年失踪时引起很大的轰动，众人都难以相信天羽博士会再度出现并潜入Caduceus，唯独利根川说：“侵入者是天羽恭司，应该没错了……13年前丢下妻女失踪的他就是我的父亲！”

第七话 岱尔斐

Caduceus很快就找到了天羽博士的藏身之处——T县某个制药研究所。月森接受了前往协助的任务，虽然利根川的身份使她不适合同往，但她为了探求事情的真相，强烈要求参加调查。考虑到月森和利根川是一直在手术中合作的一对搭档，北崎答应了她的要求。天羽博士为什么要抛妻弃女，为什么要加入岱尔斐，利根川怀着忐忑不安的心情出发了。

张航	日玩游戏三百个，不妨常做“掌机人”。
读者资料	男，14岁，学生，广东省惠州市下角中路26号机械厂宿舍10栋105，516000

第八话 微小的恶魔

警方以怀疑参与生化恐怖活动为由对天羽博士藏身的制药研究所进行了搜查，月森和利根川在研究所里找到了一名岱尔斐成员，他自称背叛了组织，恳求月森尽快搭救垂危的天羽博士。由于病毒泄漏，面前的人危在旦夕，月森决定先抢救他。

手术过程

MISS LIMIT：20　TIME LIMIT：5分钟





缝合所有伤口后，会出现新的伤口，并从中涌出一些甲虫状病毒，用激光照射消灭并缝合伤口，如此反复数次手术完成。注意病毒出现时一定要马上用激光照射，否则病毒围在一起绕圈时不仅对激光免疫，还会生成更大一些的病毒，使病人生命值急剧下降。

这些病毒作为天羽博士最后的研究项目仍未完成，处理起来很容易，利根川拜托警方把患者移送Caduceus，然后继续搜寻天羽博士。

第九话 其名为死

在研究所最深处，月森和利根川见到了天羽博士，对于月森成功处理了他的研究成果，他认同了Caduceus的实力，但是他真正最后研究的Guilth已经在自己体内了，这是为了制裁自己，因此他不希望月森为他这个罪人做手术。

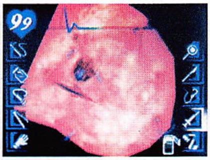
面对利根川的质问，天羽博士回答说："天羽安寿的父亲早在13年前就死了，站在你面前的只是恶灵而已，所以让我就这样死去吧！""不，我不会让你死去的，父亲。""你不嫌弃这样的我，我已经很高兴了。但是你们是不可能战胜死亡的，这不是人的领域……"

"虽然父亲做了这么多错事，但他毕竟是我的父亲，月森医生，帮我救救他！"

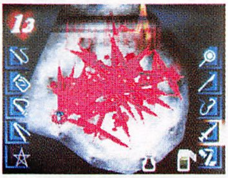
手术过程

MISS LIMIT：20　TIME LIMIT：10分钟





作为最终的Guilth，这种名为Savat的病毒俨然像是一只蜘蛛，盘踞在心脏中央，通过周围白



色的丝从心脏中摄取能量。处理时用手术刀切断所有丝，由于丝具有强烈的腐蚀性，每次切完后手术刀都无法使用，必须等几秒钟换新的手术刀。所有丝都切断后Savat会再次构造数丝网，一共三次。需要注意的是，如果操作时惊动了Savat，它会定期构造一根新的丝，同时释放一些小病毒，要尽快用激光消灭。另外每隔相当长的一段时间所有的丝会变红，此时如果给切断就能变回白色，否则病人生命值大幅度下降。最好的做法当然是不惊动Savat，从其周围下刀。

进入第二阶段后，用激光连续照射Savat，破坏其外面的保护层，它会制造一些裂痕和小病毒，也需要尽快处理。当利根川提示说外层全部破坏后，用手术刀直接攻击Savat。然后外层恢复，需要再次重复上面的操作，第三次用手术刀攻击Savat后，抓紧时间向其注射黑色药剂。此后Savat会在心脏中央制造八条放射状裂痕，此时自动进入超执刀状态，Savat的移动速度仍然很快，再手动发动超执刀，在双重超执刀下就能顺利地再次注射药剂了，Savat消失后手术结束。

第六章 原罪

天羽教授被拯救后供认了自己的全部罪行，并透露岱尔斐的总部位于一艘舰艇上，美国军队将出兵征讨，并邀请Caduceus中的Guilth专家一同前往。虽然这次任务很危险，但是月森不想失去根绝Guilth的机会，就接受了这项任务。

月森再次见到了路易斯，他对月森的勇气表示赞赏，并下令士兵听从月森的指挥。搜查小队在船舱中发现了用于培养元祖Guilth的七名幼儿，玻璃箱上还标注着GuilthPrime的字样，月森为这些幼儿进行了手术。

"原罪·一"到"原罪·七"的七话分别要清除以前七种Guilth，作为元祖Guilth，病毒的活动速度及抗药性等都比以前强得多，全部顺利通过后，就可以看到Ending了。而通关后进入OPERATION模式，可以看到"原罪·七"的下面多出一个"X1"的手术，如果点进去的话，等待玩家的是七层地狱。





英雄传说·卡卡布三部曲 朱红之泪

剧情攻略

PSP	BANDAI	RPG	记忆容量336K
	2005.06.02	5040日元	1人用

（接上期）

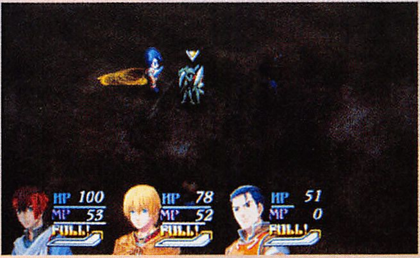
走过一段崎岖的山路，亚宾（アヴィン）和麦尔（マイル）来到了新勃伦（ニューボルン）。新勃伦是一座建筑样式和勃伦相似的宁静小镇，来自北方的清爽微风令人心旷神怡。两人急于找到达古拉斯（ダグラス）解释清楚事情的原委，开始在小镇上四处寻找。两人在镇子东北角的屋中见到了鲁布兰（ルブラン）镇长。镇长还是很礼貌地欢迎两个年轻人。镇长对二人说，新勃伦镇的北边有一片古老的森林，名为“木灵之森（木灵の森）”，清爽的微风就是从那里吹过来的。这个镇原本是勃伦市的人们到木灵之森去伐木采药时建起的一个营地，后来因为这里的环境很好，就逐步发展起来，形成了现在的规模。二人感谢镇长的介绍，本来想问问达古拉斯的事，可看到镇长因为输掉了水上大会，心情显得有些不好，就不再多说，向镇长告辞。





镇上的人们说，达古拉斯总是待在镇上的酒馆里。两个人赶忙来到镇子中央的酒馆，达古拉斯果然坐在里面。亚宾赶忙上前，表示要把雷光剑物归原主，可如同麦尔预料的一样，达古拉斯不愿意接受别人的同情，生硬地拒绝了。亚宾是特地为此事找到新勃伦来的，看到达古拉斯的态度，不禁显得有些焦急。达古拉斯此时倒是显得很平静，他对亚宾说，每个男人都有必须守护的

黄磊	PSP的画面好得过了火，NDS的创意新奇得过了头，我还是用SP算了。
读者资料	19岁，男，611731，四川成都高新西区电子科技大学成都学院10-411，兴趣：阅读



东西，无论守护的任务多么辛苦，都要靠自己的力量贯彻始终。丢失雷光剑，又在比赛中落败，这都是他自己的责任，所以他不能厚着脸皮接受这把剑。亚宾见达古拉斯如此固执，不禁发起火来。他大声对达古拉斯说，既然是必须守护的东西，就应该为它忍辱负重，如果被无聊的自尊心所束缚而失去了必须守护的东西，那只不过是怕自己受到伤害的胆小鬼行径而已。达古拉斯被亚宾的话激怒了，两人争吵起来，言语越来越激烈，几乎要动起手来。在一旁的麦尔屡次劝阻，可是两个人无动于衷。最后，麦尔突然大喝一声，让两个人适可而止。两个人被吓了一跳，立刻停止了争吵。麦尔先对亚宾说，这次都是因为亚宾糊里糊涂才惹的事，所以他没资格在这里



吵架。亚宾觉得自己理亏，不再言语了。麦尔又对达古拉斯说，他很理解达古拉斯的心情，但就事论事，达古拉斯的话确有矛盾之处。恩师的遗物既然是必须守护的东西，那它理应重于个人的感情，即使面子受辱也要拿回这把剑，这才是男人的风范。达古拉斯听完，沉吟半晌，露出一丝苦笑，说麦尔说得有道理，自己的固执可能真是和理想背道而驰的。然后，达古拉斯转过身来，郑重地请求亚宾将雷光剑出让给他，并表示愿意付出亚宾提出的任何价钱。亚宾见达古拉斯回心转意，非常高兴，直接把雷光剑递到了达古拉斯的手中。达古拉斯接过剑，不禁发出感慨：经过这次事件，他痛感自己仍不够成熟。达古拉斯决定，在自己拥有真正的实力之前，不会佩上这把雷光剑，他把剑仔细地收藏在了自己的行李之中。

亚宾表示不愿意收达古拉斯的钱，可达古拉斯觉得欠了亚宾一个人情，就问亚宾有没有什么可以帮忙之处。亚宾就对达古拉斯说了正在寻找妹妹艾美尔（アイメル）的事。达古拉斯听完，欣然表示愿意帮忙，准备和二人同行。亚宾和麦尔已经深知达古拉斯“一言既出，驷马难追”的性格，就点头同意了。可是，说是找人，亚宾手头却连一条像样的情报也没有。达古拉斯这时想起了一件事。最近巴尔杜斯教会的阿巴里斯（アバリス）大神官不知为何想收集幻兽米珐（ミー



ファ）的毛皮，解除了教会以前颁下的禁捕令，命令猎人们到生存着这种幻兽的“木灵之森”里去捕猎。猎人们在森林里见到过一位神秘的少女，她虽然外表柔弱，但行事十分坚决，多次阻拦住猎人们，不让他们在森林里捕猎幻兽。据推测，这位少女可能就住在林中。听到这里，亚宾想起了小时候的艾美尔，觉得“爱护动物又有点我行我素”这个描述与艾美尔颇有几分相似之处。于是众人决定到木灵之森里去瞧个究竟。

新勃伦镇北是通向基亚（ギア）的大道，三人在这条路走了不远，从一条岔路拐进了木灵之森。众人正在森林里摸索，前面传来说话的声音，原来是三名猎人正在和一位少女进行争论。少女身后躲着一只小小的米珐。猎人们想猎杀它，剥取毛皮进呈给教会，但少女认为生存在大自然中的幻兽是无辜的，不应受到人类的危害，想说服这几个猎人放弃捕杀。然而，猎人们不听劝阻，还是逐渐向幻兽逼近过去。亚宾他们在远处目睹



岳巍	PSP，你是我的最爱，没有什么别的掌机比你更时尚！
读者资料	17岁，男，830002，新疆乌鲁木齐青年路35号，兴趣：电玩

了这一幕。由于少女的发色和艾美尔不同，亚宾已经确定这并不是自己的妹妹，但是这种情况下，他很难一走了之，便走上前去解劝。一开始，猎人们对有人打搅感到很不耐烦，但看清来者居然是水上比赛的双方选手，不禁甚为吃惊，言语间也恭敬了几分。为首的猎人洛布（ロブ）上前问众人到此地有何贵干，达古拉斯出面说，希望看在他的面子上放过这只幻兽。洛布一看大名鼎鼎



的“迅雷的达古拉斯”出面相求，也不好再说什么，立即决定放弃当天的狩猎行动。临走前，洛布对亚宾等人说，幻兽米珐自古被称作神圣的动物，如今猎人们被命令去捕杀它们，心里其实也有几分不乐意，可迫于教会的威势，才不得已而为之。猎人们走后，少女转身呼唤那只米珐，让它回到同伴们身边去。米珐似乎能听懂少女的话，围着少女跑了一圈，又来到亚宾等人的面前，欢快地叫着，似乎在向众人道谢，之后就转身跑远了。这只拥有水蓝色皮毛的小动物身上散发出一种令人心旷神怡的幽香，众人都有些为之陶



醉。少女目送着它消失在森林的深处，然后转过身来，向亚宾等人道谢。少女说自己名叫阿尔齐穆（アルチェム），和祖父一起生活在森林中的小屋里，由于从小就和动物们一起玩，因此她能在一定程度上理解幻兽的语言。她和米珐们是好朋友，当听说猎人们要来捕猎时，她非常着急，于是决定自己一个人保护这些可爱的小动物。麦尔对她说森林中可能有魔兽出没，十分危险，劝她不要再单独行动。阿尔齐穆说，她的祖父也曾表示过类似的担心，可她实在放心不下这些幻兽，每次听到幻兽们求救的呼唤，总是又不由自主地跑了出来。

亚宾决定，先把阿尔齐穆送回家再说。于是，三个人保护着阿尔齐穆，向位于木灵之森西北的森林小屋走去。途中，众人在一眼泉水边遇到了那个“Dr.邦多尔（Dr. バンドル）”。阿尔齐穆认识这位女医生，走上前去打招呼，对她以前曾为幻兽疗伤的事表示感谢。医生对众人说，这座森林由于有幻兽灵气的润泽，生长着许多上好的草药，因此特地前来摘采。当众人离开后，医生自言自语起来，她似乎正在寻找一种特殊的花，但在木灵之森里并没有发现。

众人来到了森林小屋，阿尔齐穆让众人先在屋外等一下，自己进屋去见爷爷卡拉巴（カラバ）。卡拉巴老人正在担心，一见孙女平安归来，不禁松了一口气，带着既疼爱又怜惜的口气劝阿尔齐穆不要再阻挠猎人们，以免发生危险。阿尔齐穆对爷爷道歉，但又说自己无论



如何也不会放下那些幻兽们不管。老人见拗不过孙女，叹了口气，说阿尔齐穆倔强的性格实在像她的母亲，之后又说，只要平安就什么都好。老人问起屋外的是什么人，阿尔齐穆把事情的经过说了一遍。老人招呼众人进屋，对阿尔齐穆的事表示了感谢，之后问起众人来此的目的。麦尔把他们正在寻找艾美尔的事告诉了祖孙二人。艾美尔失散的经过勾起了老人自己心中的往事。木灵之森中的幻兽米珐皮毛中带着一种独特的幽香，能够驱除毒素和瘴气，曾被当年的王公贵族们视为制作华服的上好原料而遭到胡乱捕杀，结果濒临灭绝，巴尔杜斯教会因此颁下了禁捕令，卡拉巴老人被原最高导师艾思佩留斯（エスペリウス）派到此地看守木灵之森，保护这种曾被称作杜尔加神兽的小动物免遭猎杀。提到许多年来一直销声匿迹的捕猎现象再次出现，老人不禁叹息起来。阿尔齐穆把刚从猎人处听到的禁捕令被解的消息告诉了老人。老人大吃一惊，感到事情严重。如果教会改变了口风，曾被称作精灵神使者的幻兽们很可能因此灭绝，根据古时的传

钟海生 长江后浪推前浪，掌机一浪胜一浪。
读者资料 20岁，男，525324，广东信宜怀乡食品站，兴趣：玩游戏

说，这也许会带来深重的灾厄。卡拉巴老人立即修书一封对解除禁捕令之事表示抗议，并托亚宾等人将这封信带到新勃伦西边的贝涅齐亚（ベネキア）修道院。老人说，如果大神官为了这件事前来新勃伦，必定会待在那座修道院里。这时阿尔齐穆忽然开口，希望和亚宾等人同行，为保护幻兽们尽自己的一点力。卡拉巴老人知道孙女决定了的事很难更改，便拜托亚宾等人沿路照顾。亚宾知道阿尔齐穆想保护幻兽的心意，就点头答应了。

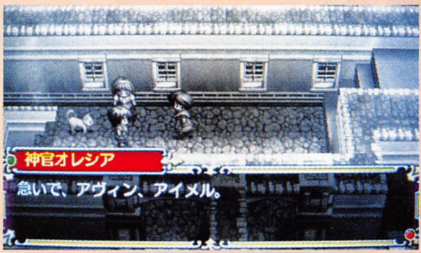


众人先返回了新勃伦。在镇上人们的街传巷议中，亚宾他们听到了一些关于刚到贝涅齐亚修道院的阿巴里斯大神官的议论。这个大神官显得有些与众不同，不仅一到这里就解除了禁捕令，还向镇上的酒馆定购酒肉，一点不像神职人员的作风。亚宾他们听完，也觉得有些奇怪，就没在镇上多作停留，直接往镇西边的修道院赶去。

一行人来到了修道院，表示要求见阿巴里斯大神官。一开始，修道院里的修女以为这几个人是来送幻兽毛皮领赏的，显出一副厌恶的表情，众人从修女们的态度中发现，这个阿巴里斯似乎很不受欢迎。阿尔齐穆向一位实习修女说明了众人的身份，并解释了送信的理由。这位修女决定让众人进去，但同时嘱咐道，这里本来禁止男子入内，请众人自律。听到这些话，众人不禁议论起神官为什么要待在男子禁止入内的修道院里，越议论越觉得疑惑。



在钟楼东边的院长室里，亚宾等人见到了这个阿巴里斯大神官。刚开始，阿巴里斯很热情地招呼众人进去，但当阿尔齐穆递上卡拉巴老人的信后，他的脸突然沉了下来，问众人到底是不是来送幻兽毛皮的。亚宾说这封信正和毛皮有关，阿巴里斯才不耐烦地拆开了信，可他看完之后，却对信上的内容十分不屑。阿巴里斯说关于幻兽的传说都是胡扯，兽类本来就该被人类所捕猎，并说原最高导师艾思佩留斯不过是个没守住卡特多拉尔（カテドラール）的老糊涂，他定的规矩根本没必要遵守。亚宾见阿巴里斯侮辱艾思佩留斯，不禁怒从中来，刚想发作，麦尔赶紧拉住了他。阿巴里斯生硬地让阿尔齐穆转告卡拉巴不要多管闲事，随后顺手将那封信撕掉了。已经按捺不住怒火的亚宾冲上去一把抓住阿巴里斯，质问他到底能不能分清是非，可阿巴里斯也发起火来，扬言要把亚宾送到审判庭上问罪。达古拉斯正要上去帮忙，阿尔齐穆制止了他，并把亚宾劝了出去。麦尔和达古拉斯也随后离开了院长室。众人出屋时，阿巴里斯还在怒气冲冲地冲着众人的背影叫喊，让他们不要再出现了。





亚宾责怪阿尔齐穆不让他把话说完，可阿尔齐穆说他一定会想办法让阿巴里斯回心转意，并对亚宾为自己的事着急表示感谢。由于抗议未果，大家决定回新勃伦再作打算。众人刚要离开修道院，背后忽然有人呼唤亚宾的名字。亚宾回过头来，看到刚才进门时遇到的修女领着一位院长打扮的人匆匆跑来，等这个人来到面前，亚宾不禁大吃一惊，来的人竟然是小时候辅导自己和艾美尔的奥莉西亚（オレシア）老师。回忆起当年的往事，亚宾激动得一下扑到了老师的怀里。

奥莉西亚把众人带回了修道院，众人在客室里落座。奥莉西亚说是方才那位实习修女修娜

邝润全	未来的日子，掌机将会无处不在，网络将会布满全世界，随时用掌机上网玩游戏，这不是白日梦，只是时间问题。
读者资料	18岁，男，528000，广东佛山石湾区江滨路1号3座306，兴趣：打机、训练口袋妖怪对战

（シュナ）向他提到了亚宾的名字，她才知道了来的是什么人。奥莉西亚早先已经听说了亚宾被老贤者雷缪拉斯收养的传闻，如今看到亚宾已经有了很大的成长，觉得甚为欣慰。亚宾对奥莉西亚说，老贤者故去后，他就踏上了旅途。奥莉西亚忽然问亚宾是不是在寻找艾美尔，亚宾点头称是，可是字一出口，亚宾忽然想起当年艾美尔正是和奥莉西亚老师一起逃走的，不禁疑惑地抬起了头。奥莉西亚点了点头，说亚宾猜对了。巴尔杜斯教会当年将艾美尔转移到这里，用“藏叶于林”的手法避过了奥库图姆使徒们的视线。从那时起，艾美尔和她一直住在这所修道院里。亚宾听闻此言，喜出望外，立刻要见艾美尔，可奥莉西亚却沉默不语了。亚宾正惊疑间，一旁的修娜替奥莉西亚开了口。原来不久前，艾美尔不知从哪里得知了自己被追杀的真相，即将迎来十五岁生日的她留下一封书信不辞而别了。奥莉西亚虽然立刻拜托冒险者公会全力搜寻，可艾美尔如同凭空消失了一样，到现在仍然杳无音信。得知自己好不容易迎来的希望再一次破灭，亚宾感到十分沮丧。可奥莉西亚说，如今亚宾在这里出现说不定是一种预示。如果是亚宾，一定能找到艾美尔，为两人开创一条光明的道路。修娜告诉亚宾，艾美尔在这里时，整天挂在嘴边的唯一愿望就是找到自己的哥哥，她相信艾美尔的心情和亚宾是一样的。亚宾听到了妹妹的心愿，失落的心中感到了一丝安慰。他对奥莉西亚老师说，他将继续展开旅程，直到找到艾美尔为止。奥莉西亚表示相信亚宾，并对亚宾致以真挚的谢意。

心情逐渐平静下来的亚宾忽然想起了阿尔齐穆的事，就对奥莉西亚叙述了幻兽事件的经过，想请求她帮忙。奥莉西亚对教会打扰了阿尔齐穆生活的事表示歉意。亚宾问起阿巴里斯的来历，奥莉西亚说，当年卡特多拉尔沦陷后，这个阿巴里斯曾经出巨资协助教会进行重建，由于这项功绩，圣都巴尔库多（ヴァルクド）给了他很高的权限。这次他以监察修道院的名义从遥远的巴尔库多来到这里，可来了之后第一件事就是解除禁捕令。听到这里，达古拉斯在一旁断言，阿巴里



斯最开始的目的就是收集高价毛皮谋取私利，监察什么的只是幌子而已。奥莉西亚表示自己对大神官的权限无能为力，但她建议众人去向圣都的现任最高导师克罗瓦尔（クロワール）申诉。亚宾想起圣都巴尔库多正好是自己的下一个目的地，决定马上启程。临行前，奥莉西亚祝福亚宾旅途顺利。

从修道院出来，亚宾决心继续自己的旅程，但在这之前，他们先要把阿尔齐穆送回家去。众人正走在回新勃伦的路上，一个卷着蓝色头带的男人叫住了他们，问他们是不是准备到新勃伦去。亚宾答是，这个男人忽然打开了一个闪亮的银色小瓶，将里面的银色液体撒在了众人身上。亚宾猛然一惊，以为遇敌，男人却说这只不过是一种占卜。注视了一下众人，男人说新勃伦即将遭到天谴，劝亚宾他们赶紧穿过那座城镇，之后默默地走了。众人觉得此人似乎大有来头，但又摸不着头脑，只得继续赶路。





回到了新勃伦镇上，众人愣住了，整个小镇正被一种腐臭的雾气所笼罩着。镇上的人们都在为这种雾气所苦，许多人都感到不适，连镇长也病倒了。由于刚才男人洒在众人衣服上的液体似乎有净化这种雾气的作用，众人才得以在雾中行走。在镇内转了一圈，达古拉斯觉得奇怪，原本来自木灵之森的那种清爽微风已经消失了。众人正在村口议论，一个身影忽然穿过雾气跑向众人，直接扑到了麦尔的怀里。麦尔仔细一瞧，不禁大惊失色。来的人是夏侬（シャノン），她为了追随麦尔，居然从奇布利（チブリ）村跑到这里来了。见到了麦尔，夏侬又自我陶醉地感叹起“奇

张耀　创意不一定带来成功，但无创意则不会成功！NINTENDO带给我们的最大启示就是它吧！
读者资料　17岁，男，537000，广西玉林，兴趣：计算机



迹的相遇”来，可话还没说完，自己却被雾气熏倒在地上。众人急忙把她送到镇上的旅店休息。这下子，乱七八糟的事全赶到了一块，麦尔更是觉得颇为头痛，可是当前也顾不得许多，首要问题还是该如何解决这种雾气。阿尔齐穆觉得说不定这就是爷爷卡拉巴说的那种“灾厄”，众人虽然觉得有点唐突，但还是决定先去木灵之森问问卡拉巴老人再说。麦尔托付了旅店里的人照顾夏依，之后大家急忙起身前往木灵之森。

众人来到了木灵之森，阿尔齐穆觉得森林里的样子有些奇怪。森林中并没有进行过狩猎的景象，但她感觉不到森林中有幻兽米珐的气息。麦尔觉得，这件事可能跟镇上的雾气有关。众人来到阿尔齐穆所住的森林小屋，见到了卡拉巴老人。老人听到雾气的事，感到非常惊讶。他对众人说，新勃伦的南面有一片毒沼，镇上的怪雾就是从那里飘来的瘴气。以前，由于幻兽米珐的香气能促使植物活性化，提高森林的整体温度，因此森林中常年吹出带有这种香气的风。这种风净化了瘴气，镇上的人们才得以正常生活。如今米珐们可能害怕人们捕猎而藏了起来，从木灵之森吹出的风消失，瘴气就占据了整个小镇。众人已经看到了那种瘴气的危险，觉得事态紧急，就问老人知不知道幻兽们藏在哪里。老人说，能想到的地方也只有森林东北方的戈尔达(ゴルダ)洞窟了。众人决定立即前往戈尔达洞窟寻找米珐。

刚进入洞窟，众人就听到深处传来米珐的叫声。亚宾正为找到米珐而感到高兴，阿尔齐穆却觉得米珐的叫声有些异样，似乎在害怕什么东西。众人赶紧在洞窟中展开搜索，达古拉斯忽



然感觉到前面有魔兽的气息。几个人赶到洞窟尽头一看，米珐们被几只魔兽赶在角落里，正在恐惧地哀叫着。众人各执兵器迎上前去。

BOSS战　大跳岩（大ビートン）　浆血蝙蝠（浆血コウモリ）



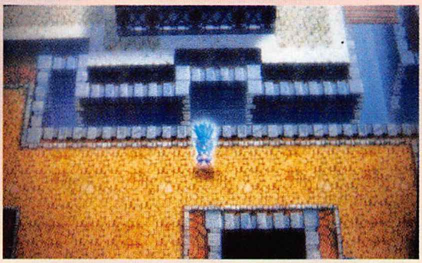
敌人的主力是两只地属性的大跳岩，HP比较高，并且会使用必杀技“气孔弹（气孔弹）”和地属性范围魔法“岩爆（ストーンブラスト）”。前面的两只浆血蝙蝠虽然是小兵，但会使用护身型的风属性范围魔法“龙卷（エアラブリス）”。由于所有敌人都拥有范围攻击，最好一上来就集中单体必杀技削减敌人的数量，否则会显得有些棘手。不过，这些敌人都能被阿尔齐穆的必杀技“风之催眠曲（风の子守り歌）”催眠，让阿尔齐穆蓄满POWER槽再进入战斗的话，这场仗会变得容易许多。

经过一番激战，众人打倒了魔兽。阿尔齐穆走上前去安抚被吓坏了的米珐们。得知已经平安无事之后，米珐们围了过来，欢叫着用舌头舔亚宾等人的脸庞，以表示感谢。阿尔齐穆对幻兽们



说，希望它们和自己一起回森林里去，拯救新勃伦的人们。幻兽们听完，大声叫了起来，随后一起向洞外跑去。亚宾问阿尔齐穆发生了什么事，阿尔齐穆略带一点惊讶地说，米珐们要直接到镇上去净化那里的空气。

米珐们跑到了新勃伦的各个角落，释放出了体内的灵气，弥漫在镇子里的瘴气转瞬之间消失无踪。等亚宾他们赶回来时，镇子已经恢复了往





日的清新与生机。镇上的人们表示，以后不会再狩猎这些拯救了自己的幻兽，亚宾他们松了一口气。夏侬的身体也已经康复了，在旅店里熟睡着，众人就没去打扰。亚宾还在镇上碰到了小说家卡拉穆罗·卡拉穆斯（カラムロ·カラムス）的经理人加玛尼（ジャマネ—），他对亚宾说，卡拉穆斯的新作《疾风的拉宾》第一卷已经问世，送给亚宾一本样刊，还拜托亚宾继续为卡拉穆斯提供素材。

现在,剩下的问题就只有那个阿巴里斯了。众人决定再去一次贝涅齐亚修道院，把经过说给阿巴里斯听听。众人来到了修道院，可院长室中并没有阿巴里斯的身影。阿巴里斯此时正一个人在礼拜堂里盘算如何用米珐的毛皮笼络王都的贵族，好让他们推举自己登上最高导师之位。突然，一个黑影从角落里闪出，正是与亚宾等人在山道上相遇的那名卷着蓝色头带的男人。男人说自己是十五年前“卡纳皮亚（カナピア）的惨剧”的亡灵，为了不让惨剧在新勃伦重演，特来找阿巴里斯算帐。阿巴里斯惊慌失措地喊叫起来，说自己



十五年前还在当布里扎克（ブリザック）的教区长，不记得曾和什么人结怨。男人冷冷地问他记不记得一个叫多米尼可（ドミニク）的人，可阿巴里斯毫无印象。男子阴森地大笑起来，说阿巴里斯果然人畜不如，紧接着上前要杀掉阿巴里斯。就在这时，听到了喊声的亚宾等人赶了过来，阿巴里斯慌忙逃到众人身后。男子说，神没能给予这个人制裁，只能由人来完成，让亚宾等人不要阻拦，但亚宾等人觉得无论如何也不能随便杀人。达古拉斯拔出剑来，正准备与男人交锋，奥莉西亚赶来，叫住了这个男人。男人名叫马多拉姆（マドラム），似乎与奥莉西亚早就相识。马多拉姆说阿巴里斯当年杀掉了多米尼可，现在要来复仇，可奥莉西亚说这决非死去的多米尼可的愿望。马多拉姆不想再纠缠下去，留下话说改天再来取阿巴里斯的性命，飞身跳出了屋子。惊慌的阿巴里斯求众人保护他，奥莉西亚叹了口气，说这也是阿巴里斯咎由自取，之后对众人陈说了原由。马多拉姆、多米尼可和奥莉西亚是同期进入巴尔杜斯教会的友人，马





多拉姆那时曾在力之贤者加威因（ガウェイン）那里修行。十五年前，因为一场悲剧，多米尼可失去了生命，而马多拉姆从此离开了教会。奥莉西亚没有详细说明悲剧的情况，只说阿巴里斯和这场悲剧有间接的关系。如今，阿巴里斯为了活命，已经重开了禁捕令，并且表示情愿回王都接受审判。想起马多拉姆的身手，众人决定让武艺最高的达古拉斯先护送阿巴里斯到王都去。达古拉斯和二人约定在海对岸相见，押着阿巴里斯离开了。亚宾、麦尔也告别了奥莉西亚，二人准

唐智轩	朋友是用来分享快乐的，我愿与所有朋友共享游戏的快乐！
读者资料	20岁，男，214221，江苏宜兴丁山镇鑫圩村140号201室，兴趣：武侠、游戏、动漫



备先把阿尔齐穆送回家，然后继续开始寻找艾美尔的旅程。

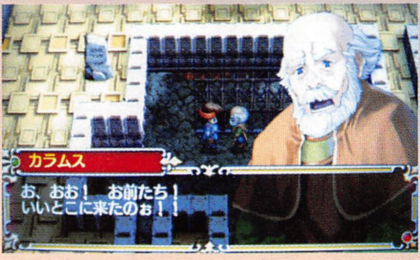
来到了木灵之森的入口，阿尔齐穆说送到这里就可以了，打算和二人作别。临别前，阿尔齐穆红着脸问亚宾为何对自己的事如此上心，亚宾说她喜欢动物的善良心地和执着而倔强的性格很像艾美尔，因此不能放着她不管。听到这些话，阿尔齐穆轻轻吐了口气，说可能是自己多心了。正在这时，卡拉巴老人被一只米珐领着从



森林里走了出来，老人对事件得到圆满解决感到非常高兴，向亚宾和麦尔致谢。亚宾说这是阿尔齐穆、米珐们以及大家的功劳。老人笑着说，未来的时代是由年轻人构筑的，他在亚宾等人的身上看到了希望。之后，卡拉巴和阿尔齐穆和二人告别，和米珐一起回森林中去了。亚宾问麦尔刚才阿尔齐穆告别时为什么显得有些奇怪，麦尔长叹一声，说没想到亚宾居然迟钝到这种地步，把亚宾弄得一头雾水。



亚宾和麦尔一路向着铁工城市基亚（ギア）进发，重新变成两个人的旅行队伍显得多少有些寂寞。经过长途跋涉，二人总算来到了基亚，一进街道，两人对这里的许多铸造和运输用的设施感到好奇，正在四处张望，一个金发少年过来和二人搭话。当听说二人是冒险者时，少年若有所思，似乎有些什么事，可还没等细说，少年突然叫了声不好，撒腿跑掉了，留下两个人在那里丈二和尚摸不着头脑。这时，有位很优雅的女子从另一个方向走过来，问两人见没见过一个金发的男孩子。亚宾把刚才少年跑去的方向指给女子，女子道谢之后，急匆匆追了过去。刚到这里就接



连遇上怪事，二人不禁面面相觑。亚宾和麦尔商量了一下，决定还是以收集情报为先，并且打算去拜会一下在勃伦镇遇到的少年路卡（ルカ），看他找没找到自己的姐姐。

二人在基亚市内转了一圈，除了又被卡拉穆斯缠住要小说素材之外，没听到什么特殊的消息，就准备先去工场找路卡。在工场门外，亚宾又被刚才那个金发少年叫住了。这回他作了自我介绍，说他叫拉耶尔（ラエル），是魔法精英学院“魔



法大学校”的学生，擅长黑魔法，想和两位冒险者一起去旅行。亚宾说自己要事在身，无暇陪孩子玩，少年刚想辩解，又说了一声不好跑掉了。亚宾回过身，果然是那位女子追了过来。看到少年又跑掉了，女子无奈地对二人说，她是魔法大学校的教师，名叫艾莉诺娅，拉耶尔是她的学生，很有魔法才能，但不专心学习，总是旷课，如果再继续旷课下去会很麻烦，老师只好出来追，但拉耶尔总避着她。艾莉诺娅拜托二人再见到拉耶尔就劝他回去上学，然后无奈地走了。

亚宾和麦尔来到工场，门卫听说是路卡的朋



友，当即放行，并说路卡在工场的场长室里。两个人刚到场长室外，就听里面正在争吵。之后，几个蒙面人开门闯了出来，一言不发地走了。二人进了场长室，卡赛尔（カッセル）工场主一开始以为那几个人又回来了，大声说不会和来历不明的人合作，但当发现进来的是别的人之后，对自己的失礼表示歉意。卡赛尔听路卡提起过亚宾和麦尔，他对二人在勃伦镇帮助路卡的事表示了感谢。卡赛尔说路卡现在出去办事，让二人在屋中稍等。二人发现卡赛尔现在非常忙，便问能不能帮忙。卡赛尔虽然觉得让客人帮忙有点不好意思，但实在是缺乏人手，就让两人去帮忙检查一下溶矿炉。

任务提示：检查溶矿炉

在工场和五个溶矿炉前的工员对话即可。工员头上的表情提示上会有叹号显示。注意五号溶矿炉的位置在左上角，需要从下层绕过去。

溶矿炉一切正常，亚宾和麦尔赶回场长室去报告，发现路卡已经回来了。众人热烈寒暄，互道了近况。听说艾美尔自己一个人去旅行的事后，路卡说有人在巴罗亚（バロア）镇上见到一位红发的美丽女孩，并且看到女孩向着科尔纳（コルナ）村的方向走去。卡赛尔说，科尔纳是北方一个寒冷的小村庄，建有一所精灵神杜尔加（ドゥルガー）的大教堂。艾美尔被称作“杜尔加的少女”，如今闻听科尔纳和杜尔加有关，亚宾非常兴奋，觉得那个少女很可能是艾美尔。

两人决定立刻出发，辞别了卡赛尔和路卡，刚要出基亚市，一个小女孩忽然给送来了一封信，说是艾美尔转交给二人的。艾美尔的信中说，她现在就在基亚市东南角拉奥（ラオ）婆婆的屋中暂住，让二人前去找她。突如其来的信息让亚宾和麦尔感到有些不知所措，二人赶紧来到拉奥婆婆的屋前，敲门走了进去。拉奥婆婆说艾美尔替自己买药去了，让二人坐下稍等，并给二人沏上了香茶。亚宾把茶一口气喝完，忽然觉得一股睡意袭来。婆婆说亚宾是旅途劳顿了，让他喝完茶先躺下歇息，同时问麦尔要不要再来一杯。麦尔刚喝了半杯茶，忽然觉得奇怪，自己明明没有自报家门，艾美尔也不认识自己，这个婆婆却知道自己的名字。正惊疑间，麦尔自己也一阵头晕目眩，这才知道被人下了药，但已经来不及了，两人都倒在了地上。



拉奥婆婆原来是曾经出现在贤者之馆的那位黑发少女变装的，她的目的依然是神宝卡贝萨（カベッサ）。少女从亚宾的行李中翻出了神宝，刚要带走，马多拉姆突然出现在门口，让少女放下神宝。少女不肯，两人刀剑相向起来，马多拉姆打落了少女手中的神宝。马多拉姆看出少女是奥库图姆的使徒，问少女为何年纪轻轻就委身黑暗，少女说巴尔杜斯教会什么也拯救不了，所以才相信破坏并再生的理论。马多拉姆叹息少女如同被人操纵的木偶，可少女说变成木偶也不要紧，她已经不想再让亲人受到无畏的伤害了。正在这时，拉耶尔把路卡叫到了这里。原来，拉耶尔看



到亚宾和麦尔进了拉奥婆婆的屋，想趁二人还没走，让路卡给二人宣传一下自己的魔法，好让他们带上自己去旅行。马多拉姆见有人进来，迅速冲了出去，拉耶尔被马多拉姆撞到了一边，冲着马多拉姆的背影喊叫起来，走进屋来的路卡此时却愣住了。原来，那位黑发少女正是自己失踪的姐姐露迪丝（ルティス）。露迪丝在这种场合被弟弟撞见，觉得无言以对，飞快地跑出了屋。

亚宾和麦尔被救醒了，卡赛尔、路卡和拉耶尔站在面前。拉耶尔陈说了事情的经过。亚宾和

米弘亮	无论游戏多精彩，它也只是娱乐而已。
读者资料	20岁，男，223001，江苏淮安，兴趣：书

麦尔想起了那个黑发少女，看到神宝没丢，不禁觉得庆幸。如此看来，之前的信全是骗局，二人还是得到科尔纳去。拉耶尔硬要和二人同行，二人看在他帮了一次忙的面子上，决定和他一起走到巴罗亚为止。告辞的时候，亚宾发现路卡有点没精神，可路卡什么也没说，转身回工场去了。亚宾、麦尔和拉耶尔一起从基亚西边上路，从岔路向北，来到了科尔纳村。一个叫瓦茨（ワッツ）的村民告诉众人，一星期前确实有位红发的少女到此参拜村外的冰之神殿，当时村中突然起了地震，冰之神殿里供奉的杜尔加神像损坏了。此后少女消失无踪，村人认为是参拜完就走了，也没在意。亚宾等人也想去神殿看看，瓦茨告诉众人，冰之神殿就在村北，但村北的栅栏门锁着，需要到礼拜堂里去拿钥匙。



从村中礼拜堂的书架上找到了钥匙，三个人打开村门，来到了冰之神殿，看到了损坏的神像残迹。亚宾和麦尔没有发现什么线索，但拉耶尔却觉得从神像的残迹里发出了不可思议的力量，就念起了魔法感知咒文，结果从神像的残迹和咒文发生了共鸣，掉出了一本红色封面的书。书是用神圣文字写就的。三人回到科尔纳村，还回了村门的钥匙。拉耶尔翻了翻那本书，吃惊地说书的内容非同小可，靠他自己一个人解读有点困难，让亚宾和麦尔去魔法大学校把艾莉诺娅老师叫来，亚宾也急于知道书的内容，就和麦尔一起上路了。

二人赶到魔法大学校，进教室去找艾莉诺娅，却意外发现“雉翎团（シャムシール团）”的首领法蒂玛（ファティマ）正在胁迫艾莉诺娅，要求她帮助自己进行《生命之书》的寻找和解



读。艾莉诺娅断然拒绝。法蒂玛正想继续威逼，亚宾和麦尔冲了过来。法蒂玛见势不妙，带着手下迅速逃走了。艾莉诺娅向二人致谢，二人述说了拉耶尔的事。艾莉诺娅当即随两人前往科尔纳。



三个人回到科尔纳，却发现村里起了异变，村里的狗围着村民们乱跑乱咬。众人四处察看，发现此事正是拉耶尔所为。原来拉耶尔找到的书正是古代的魔法秘籍《生命之书》，他擅自发动了里面的操纵魔法。拉耶尔要求艾莉诺娅同意他使用书中的魔法。艾莉诺娅说他还没有使用这些魔法的精神力与修养，拉耶尔一怒之下抱着书跑出了村，却被突然出现的蒙面人打倒在地，书也被抢走了。这时法蒂玛突然出现，那个蒙面人似乎和法蒂玛属于不同的组织，拿着书跑掉了。亚宾他们随后赶来，问法蒂玛这是怎么回事，法蒂玛无心与众人搭话，只说基亚可能要有灾难，让亚宾注意波尔杰多（ボルゲイド）的动向，就匆匆走掉了。



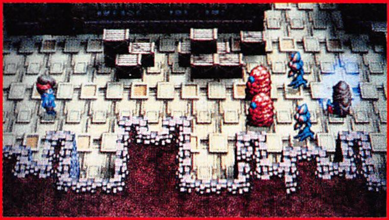
众人救醒了拉耶尔，拉耶尔说他拿着生命之书的时候感到了一股难以控制的力量，不由自主地恶作剧起来。艾莉诺娅劝诫拉耶尔应当通过学习而拥有能控制强大力量的心灵，拉耶尔想到今次的过错，就答应了。麦尔对法蒂玛的话很在意，要回基亚去看一下。拉耶尔担心路卡，也要同去，艾莉诺娅说这是魔法使应有的责任，点头同意。四人一起向基亚赶去。

众人回到基亚，发现魔兽正在街上横行。原来是夺走生命之书的蒙面人正在使用书中的召唤魔法唤出魔兽进行破坏。众人急忙上前消灭魔兽。

刘世奕	东风吹，战鼓擂，NDS怕过谁！
读者资料	16岁，男，341100，江西赣县，兴趣：游戏

任务提示：魔兽退治

把街上每个屋中的敌人都打倒就可以了。敌人都是小兵级数，并不难打，只是有的屋中敌人数量较多，利用亚宾和拉耶尔的黑魔法针对敌人属性进行攻击可以比较迅速地解决战斗。当火属性敌人较多时，还可以使用艾莉诺娅的精灵魔法“水精灵（ウンディ－ネ）”一次消灭复数敌人。



众人消灭掉了街上的魔兽，走到工场附近，远远看见门卫都被打倒在地上，还好生命无碍。门卫说，一个魔导师打扮的胖男人方才领着一群蒙面人冲进了工场，众人赶紧追了进去。工场里到处燃起火焰，艾莉诺娅开始使用自己的水属性精灵魔法灭火。那个胖魔导师正在要挟卡赛尔工场主。他自称奥库图姆的使徒，逼卡赛尔为自己制造贵金属武器。卡赛尔说基亚的技术是为和平目的而存在的，断然拒绝了这个要求。胖魔导师见要挟不成，就命令手下破坏溶矿炉。一边的路卡出言阻止，说里面的高出力溶矿炉一旦出事，工场将变成一片火海。但胖魔导师毫不理会，只说不为奥库图姆的使徒服务的技术就不应存在，下







令动手，并且冷酷地笑道，先人累世构筑起来的结晶在一瞬间化作乌有，真是一个无比美丽的情景。看着自己的回忆之地即将化作灰烬，路卡留下了眼泪。他喊着姐姐露迪丝的名字，猛地冲向胖魔导师，结果被旁边的蒙面人一刀砍倒。胖魔导师放出魔法弹，打算直接了结路卡的性命，亚宾及时赶到，用剑挡住了魔法。胖魔导师正想继续使用魔法，露迪丝突然出现，拦在了中间。露迪丝问胖魔导师——邪神官波尔杰多自己为什么不知道有这样的计划，波尔杰多却说，这是贝里



亚斯（ベリアス）的直接授意，不知道计划的只有露迪丝一人而已。露迪丝不理解奥库图姆的计划为何要将无辜的平民卷入，波尔杰多笑着说，奥库图姆是破坏之神，对于安于现状，不思变革的人必须斩尽杀绝，并说贝里亚斯还特意嘱咐自己杀掉露迪丝的弟弟路卡，以“斩断她心中的迷惘”。露迪丝不相信这样的事实，说贝里亚斯不会做出这样的决定。早就看露迪丝不顺眼的波尔杰多勃然大怒，说露迪丝出言不慎，要把姐弟二人一起干掉。这时马多拉姆突然出现，瞬间打倒了波尔杰多的手下。波尔杰多问来者何人，马多拉姆说自己是个仇视光和暗的亡灵，来此讨伐波尔杰多。波尔杰多狂笑起来，说正好把阻碍者一起干掉，说罢就放出了大范围的火属性魔法，令众人无法靠近。波尔杰多的魔法使炼钢炉失去控制，最终发生了爆炸。波尔杰多笑着消失在众人面前。马多拉姆见波尔杰多逃走，也迅速离开了。露迪丝流着泪向倒在地上的路卡跑去。

经过众人的救治，路卡脱离了生命危险。露

詹林根　我希望任天堂能有新的发展和新的机型。
读者资料　16岁，男，325006，浙江温州新桥镇9组团11幢203室，兴趣：电脑



迪丝打算默默离开，却被亚宾叫住了。亚宾问露迪丝为何成为奥库图姆的使徒，露迪丝说亚宾不会理解她和路卡当年逃出村庄时遇到了什么样的处境，如今她要遵从奥库图姆的意志，破坏现有的秩序，建立一个新的理想乡。亚宾追问道，如果路卡因此而死，那是不是还能称作理想乡，露迪丝一时无语。片刻之后，露迪丝抬起头，对亚宾保护了路卡表示感谢，并说自己这次先暂时放过神宝卡贝萨。露迪丝同时告诉亚宾，红发的少女现在人在巴罗亚，让亚宾快去。亚宾听完不禁一愣，而露迪丝已经从面前消失了。路卡醒转过来时，姐姐已经不在面前。但他说只要知道姐姐平安就足够了，笑着让亚宾和麦尔赶紧出发去找艾美尔。卡赛尔工场长表示会好好照顾路卡，让亚宾放心。于是，众人告别路卡，离开了基亚。在巴罗亚和魔法大学校的岔路口，艾莉诺娅和拉耶尔也准备告辞。这时亚宾问艾莉诺娅知不知道“杜尔加的少女”被奥库图姆的使徒追捕的原由，艾莉诺娅说，据古文书中记载，“杜尔加的少女”是精灵神的使者，同时也是冥府的番人。奥库图姆被巴尔杜斯封印在冥府深处，这中间说不定有什么关联。之后，众人就分手了。

亚宾和麦尔赶往巴罗亚，途经提亚（ティア）桥时，与一位穿着华贵的男子和一个船员打扮的人相遇。男子问二人知不知道基亚遇袭的情况，麦尔把情况简单叙述了一遍，二人道谢之后，向基亚的方向去了。

亚宾和麦尔来到了巴罗亚，这是一个海风扑面的海滨城市，治理这里的领主康洛得男爵（コンロッド）似乎人望很高。两人在镇上打听艾美尔的下落，可除了又碰见小说家卡拉穆斯之外，没有什么其它的收获。亚宾显得有些失落，麦尔劝他别着急，慢慢找，一定会有希望。正说话间，一个小孩突然急匆匆地跑过来，边跑边嚷道，有魔兽要攻进来了。亚宾和麦尔赶紧跑出城去帮忙。

亚宾和麦尔打倒了城外的魔兽，看到提亚桥上曾经遇到的那两个人回来了。原来那个穿着华贵的男子就是康洛得男爵。男爵听说眼前的两人打倒了魔兽，以领主的名义对两人道谢。男爵身旁的船员叫托马斯（トーマス），是巴罗亚的帆船“普拉涅托斯（プラネトス）”号上的船员。亚宾和麦尔说明了到此地的来意，男爵招待亚宾和麦尔到自己家去，说航船的旅客名簿是由他保管的，说不定能为找人帮上忙。

亚宾和麦尔随康洛得男爵来到他的家门前，主动替男爵把守街门的市民见男爵归来，礼貌地致意之后就离开了。康洛得的夫人泰莉莎（テレサ）开门迎了出来。男爵为亚宾和麦尔作了介绍。泰莉莎欢迎二人来家做客，但是又对二人说，家里现在有女客在，请二人不要介意。还没等亚宾答话，一个女孩的身影出现在泰莉莎夫人的身后。

“哥哥……”







听到了这样的呼唤，亚宾一时没有回过神来，只是定定地望着眼前的红发少女。泰莉莎见状，对康洛得使了个眼色，男爵夫妇悄悄地退在一旁。

过了许久，亚宾才用生涩的声音开了口：“艾美尔……真的是你？”





艾美尔歪着头眨了眨眼："亚宾哥哥……把我的样子忘了吗？"

"怎么可能忘啊！"亚宾快步迎上前去，兄妹二人抱在一起，相拥而泣。

从当年卡特多拉尔陷落之后，已经过去了整整八年。如今，阔别已久的二人终于重逢了。

康洛得男爵见兄妹二人在自己家中得以相见，非常高兴，对二人表示祝福，并问几个人今后作何打算。此时亚宾已经将麦尔介绍给艾美尔，听到男爵发问，亚宾表示，为了不再让艾美尔受到追捕，他还是要到圣都巴尔库多去，寻找解决一切的办法。艾美尔也表示，今后会追随在哥哥身边。男爵说，最早的联络船在第二天出航，让三个人在家中留宿一晚，早晨上路。男爵建议三个人在晚饭之前出去走走，久别重逢，一定有许多话想说。亚宾感谢男爵的好意，三个人走出了屋。

三个人来到市中心的小休息所。艾美尔说起小时候和亚宾一起逃课的事，麦尔表示深有同感，两人聊得甚为投机。亚宾怕两个人当面聊自己的话题有所顾虑，就自告奋勇去酒店里买饮料，只留下麦尔和艾美尔两个人。这时，追到巴罗亚寻



找麦尔的夏侬恰好路过，看见二人正在亲热地说笑，不禁产生了误会，哭着跑掉了。亚宾买饮料回来，对麦尔说刚才似乎听到了夏侬的声音，把麦尔吓得够呛。



三人回到了男爵的家门外，艾美尔拉住了亚宾。麦尔见状，找了个借口进屋去了。艾美尔对亚宾说起了她经历的往事。当年艾美尔刚被带到贝涅齐亚修道院时，由于思念哥哥，整日哭泣。后来由于得到修女们的关怀，又结识了同龄的朋友，她才得以逐渐恢复平静的生活。直到最近的一天，艾美尔的脑海中突然出现了一个宛如已经去世的母亲的声音，这个声音对她说，她应当踏上旅程，因为这是她的命运。于是，艾美尔没和修道院里的任何人说，就一个人踏上了旅途，因为她相信只要这样做，或许就能遇到哥哥。艾美尔根据声音的引导，来到了科尔纳北边的冰之神殿，在那里，那个声音再一次清晰地响起。声音说自己就是杜尔加，并称呼艾美尔为"女儿"，之后，艾



美尔的面前现出了杜尔加神的姿态。杜尔加对她说，世界不久将迎来破灭的危机，届时她将处于一切命运的中心，但这并不是艰难无比的事，只要相信心中深藏的思念与热情，她一定能从命运中得到解放。杜尔加给了她一块闪耀着红色光辉的宝玉，然后姿态就消失了，冰之神殿里的神像随之坍塌，艾美尔也失去了意识。等她醒来时，发现躺在康洛得男爵的家里。后来她才知道，是男爵发现了倒在地上的她，将她带回巴罗亚，托付给自己的夫人照料。如果没有带在身边的宝玉，艾美尔甚至以为这个梦幻般的经历是一场梦。亚

杨一帆	我会永远支持世界游戏业的发展，但绝对不支持不健康的游戏和不健康的游戏人，这会把游戏本身的颜色弄脏。
读者资料	15岁，男，内蒙古呼和浩特海天花园，兴趣：PSP

宾惊讶地发现艾美尔带着的真红色宝玉很像神宝卡贝萨，艾美尔说，这块宝玉正是被称作“巴尔杜斯之胴”的神宝库埃鲁颇（クエルポ），然后把宝玉递给了亚宾，让他和卡贝萨一起转交给最高导师克罗瓦尔。说完往事，艾美尔的表情显得有些暗淡。她转过身去，低声对亚宾说，由于担心会将哥哥卷进残酷的命运之中，她本来不想和亚宾见面，但是刚才听到哥哥的声音，她无论如何也按捺不住心中的感情，还是出现在了亚宾的面前。说完，艾美尔低低地哭泣起来，求亚宾原谅自己。亚宾听完，静静地走上前去，轻轻抚摸着艾美尔美丽的红发。他对艾美尔说，他不知道她的命运将是什么，但他非常清楚的是，自己是为了与她相见，为了守护她才活到现在的。这并不是为了艾美尔，只是他自己的心愿而已，所以艾美尔根本没有必要自责。亚宾表示，他一定会在“命运”中守护艾美尔，守护艾美尔这件事就是亚宾自己的命运。艾美尔伏在亚宾的怀里大哭起来。

怀着胸中满溢的感情，亚宾等人在康洛得男爵家中度过了漫长的一夜。第二天一早，众人正向男爵作别，忽然有人匆匆进来，说银矿山受到了魔兽的袭击。男爵当即准备只身前往。亚宾表示要报答男爵的恩情，愿意和男爵一起去。男爵见亚宾一片真诚，就没再推辞。亚宾和麦尔把艾美尔留在了巴罗亚，随男爵前往银矿山。

三人从进巴罗亚时的来路出了城，在岔路上向南拐，来到了银矿山。众人来到深处的采掘面，看到了袭击矿山的魔兽们。亚宾和麦尔觉得这些魔兽有点眼熟，但也顾不得多想，赶紧冲上前去。

BOSS战 烈影兽（リクカゲス） 潮影兽（ハマカゲス）



洞内的魔兽共有两组，每组都是两只烈影兽加两只潮影兽的组合。亚宾的黑魔法“暴雨（アクアリップ）”对火属性的烈影兽有奇效，基本上可以一招一个，配合必杀技应该可以轻松取胜。



三人收拾掉了两组魔兽，救出了矿工们。麦尔觉得这种情况和宝石采掘所那次甚为相似，有些担心巴罗亚的情况，众人急忙赶回。一进巴罗亚，亚宾发现市内到处是“雉翎团”的团员，这才知道又中了调虎离山之计。众人三下五除二打倒了拦路的盗贼，向市里赶去。

最担心的事发生了。法蒂玛从男爵家中掳走了艾美尔，向港口方向跑去了。亚宾感到焦急万分，麦尔劝亚宾冷静下来，在法蒂玛夺船逃离之前救出艾美尔。三人向港口追过去。可等三人打倒了法蒂玛的手下，法蒂玛的船已经开远了。亚



宾痛苦地大叫起来。这时，那个船员托马斯突然出现在众人面前，说放弃还为时过早。原来，托马斯的船“普拉涅托斯”号到港了。托马斯说这艘船是艾尔·费尔汀（エル・フィルディン）王国最快的一艘船，让众人上船追。

夺来的联络船航行在海上。法蒂玛对艾美尔说，她是奉了命令，要将艾美尔带到某个人那里去。艾美尔平静地对法蒂玛说她不能去，因为会让哥哥担心。法蒂玛觉得这种说法很滑稽，就问艾美尔只身一人能做什么，艾美尔却说自



朱元正阳 给我一个支点，我将撬动PSP，那个支点就是《任天狗》。
读者资料 14岁，男，650221，云南昆明五华区云南民族中学初二4班，兴趣：音乐、PG

己并不是只身一人。话音未落，一个手下匆忙跑来报告，说有艘白色的帆船疾追而至。亚宾他们赶来了。亚宾、麦尔和康洛得跳上了联络船，出现在法蒂玛和艾美尔的面前。

BOSS战　法蒂玛（ファティマ）



与雉翎团的决战展开了。旁边的两名咒术使（咒术使い）和一名山刀手（山刀使い）最好在打法蒂玛本人前清理干净，以免被围攻。特别是上方的咒术使会使用大范围的水属性魔法“雷阵（エレクキューブ）”，威力巨大，应当优先干掉，否则将对我方形成巨大威胁。法蒂玛自己是个技巧全面的角色，序盘会以白魔法“防护（プロテクション）”和“魔法盾（マジックシールド）”提升防御力和魔法防御力，然后使用附加麻痹状态的特殊技和无属性黑魔法“光刃（シャインブレッド）”发动进攻，相当难对付。建议留下麦尔专职回复，亚宾和康洛得集中力量依次消灭敌人，稳扎稳打，一般都可以顺利取胜。另外，若三人以POWER槽满档状态进入本场战斗，局势会有利许多，最好不要在前面的小兵战中把必杀技用掉。

亚宾等人集合力量，终于打倒了法蒂玛。艾美尔来到众人面前，向大家前来救自己表示感谢。亚宾见艾美尔平安无事，一颗悬着的心总算放了下来。康洛得男爵以巴罗亚领主的身份通告法蒂玛，她已被逮捕了。这时艾美尔忽然走到法蒂玛身边，亚宾担心地喊出声来，艾美尔却不理会，为法蒂玛包扎起伤口来。见此情景，法蒂玛



苦涩地笑了起来，说自己彻底输了。

雉翎团的成员被押送到王都去了。亚宾、麦尔和艾美尔也准备搭乘“普拉涅托斯”号到海对岸的港口赛塔（セータ）去。临行前，康洛得男爵让亚宾给驻留在赛塔的王军部队指挥官带去一封信，让他帮忙为亚宾等人准备车辆。亚宾向康洛得道谢。就这样，三人告别了巴罗亚，开始了远涉重洋的新旅程。



可是，这三个人并不知道，在“普拉涅托斯”号离港后，巴罗亚的港口上发生了一段小插曲。追到码头上的夏侬从泰莉莎那里打听到了事情的经过，这才发现艾美尔并不是麦尔的女友。夏侬做出决定，她追随麦尔的旅程也将继续下去……

“普拉涅托斯”号顺利抵达了赛塔，亚宾把麦尔和艾美尔暂时留在酒馆里，自己来到了码头，把康洛得男爵的信交给了这里的玛利安（マリオン）队长。队长答应备车，但可能还需要一点时间来修理。亚宾打算先回酒馆去，露迪丝突然出现拦住了亚宾。在贤者之馆和露迪丝同行的那个男人巴斯塔（バスター）也一起现身。露迪丝说，由于行动屡次失败，她已没有退路，要在这里孤注一掷，夺走神宝。巴斯塔冲向亚宾。亚宾不愿和他们纠缠，转身就跑，却发现附近有小孩在捉迷藏，为了不让小孩遇到危险，只好转身迎战巴斯塔。巴斯塔被亚宾打得不断后退，突然发现仓库里藏着一个没逃走的孩子，当即抓了他当人质，让亚宾投降。亚宾扔下剑，说神宝尽管贵重，但无论如何也比不上人命，让巴斯塔拿了神宝快走，放了那个孩子。对亚宾态度感到恼火的巴斯塔一斧把亚宾砍倒在地。巴斯塔刚要动手找神宝，露迪丝把他拽出了仓库，斥责他的卑劣行为，说不能用这种玷污奥库图姆的行径来完成任务。巴斯塔大为光火，刚要争吵，麦尔和艾美尔赶到了。巴斯塔说露迪丝背叛了奥库图姆，以后她将不再是他的上司和同僚，然后悻悻地走了。艾美尔赶去救护亚宾，麦尔叫住了离去的露迪丝，问她要到哪里去，露迪丝头也不回地说，她已经没有可去的地方，然后走远了。

黄益明　我们对PG会融入、融入、再融入，希望PG对我们这些读者大人能创新、创新、再创新吧！
读者资料　22岁，男，215633，江苏张家港市港区香山北路宏达自控仪表阀门有限公司，兴趣：玩、看书

被救醒过来的亚宾知道了事情的经过，知道神宝还会遭到狙击，决定立刻启程前往巴尔库多。亚宾有伤在身，还好玛利安队长已经准备好了兽车。三人驾车走在山路之上，谈起往事，亚宾诚恳地向麦尔致谢，说没有麦尔的协助，他不可能成功找到妹妹。麦尔让亚宾别说这种告别似的话，之后拿出了父亲的守护之铃，说可能多亏了这个铃，他才能够一路平安，并得以守护住身边的人。三人相谈正欢，露迪丝突然拦住了车，说前边有埋伏，让众人赶紧折返。亚宾正半信半疑，巴斯塔从后面驾车追到。亚宾以为他们打算前后夹击，不听露迪丝的劝阻，驾车向前冲去。



由于巴斯塔紧追不舍，亚宾等人的兽车终于失控，三个人被甩到路边，昏迷过去。巴斯塔正以为得计，贝里亚斯本人突然出现。巴斯塔赶紧上前邀功，贝里亚斯却说他的做法罔顾“杜尔加的少女”的安危，用魔法当场杀死了巴斯塔。贝里亚斯命身边的邪神官们带走艾美尔和神宝，亚宾从地上挣扎着爬了起来，认出了八年前进攻卡特多拉尔的贝里亚斯，便拦在邪神官们面前，不让他们接近艾美尔。露迪丝阻止了邪神官们对亚宾的攻击，问贝里亚斯为何要杀巴斯塔，以及是否曾派波尔杰多去杀路卡。贝里亚斯淡淡地说，这一切都是为了磨练露迪丝的灵魂。感到绝望的露迪丝和亚宾一起对邪神官们发动了进攻，结果两人都被打倒在地。贝里亚斯走到艾美尔面前，麦尔突然起身反击，说自己已经和父亲作了约定，拼了性命也要守护同伴。然而，在贝里亚斯的魔法面前，麦尔倒下了，鲜血染红了山壁



和土地。力之贤者加威因率领僧兵们匆匆赶到时，贝里亚斯一伙人已经不见了踪影，山道上只留下了不省人事的亚宾和露迪丝，还有一颗被血浸透的守护之铃。



亚宾从恶梦中醒来，发现自己身处巴尔库多的大圣堂之中。亚宾到处寻找麦尔和艾美尔，沿途遇上的神官却沉默不语，只是把他领到了礼拜堂。最高导师克罗瓦尔和贤者加威因陈说了事情的经过，加威因把麦尔的守护之铃递给了亚宾。不相信这个事实的亚宾转身飞奔了出去。加威因想去追亚宾，克罗瓦尔拦住了他，说亚宾的心灵已经受到了过重的伤害，需要一些时间来医治。



亚宾无目的地彷徨在圣堂里。一位神官告诉他，和他一起被送到圣堂的少女也已经康复，让亚宾去探望一下。亚宾疑惑地走进神官指引的房间，看到露迪丝躺在那里。亚宾想到麦尔和艾美尔如今下落不明，而身为奥库图姆使徒的露迪丝居然获救，心情感到十分复杂。这时露迪丝醒了过来，亚宾为山道上露迪丝出手相援的事表示感谢。露迪丝自嘲地笑了起来，说自己如同断线的木偶，已经无处可去了。亚宾问露迪丝奥库图姆使徒的根据地在哪里。露迪丝看出亚宾想自己一个人去救艾美尔，执意不说。亚宾做势要以武力相威胁，露迪丝居然闭上眼睛引颈受戮。亚宾失落地转过身来，说自己不应该找奥库图姆的使徒商量，然后冲出了房间。

亚宾想离开大圣堂，但守门的僧兵得到加威因的命令，不放亚宾出去。亚宾四下里寻找别的

丁力	PSP的胜利关键在于能否打败任天堂黄色的电气老鼠——皮卡丘。
读者资料	16岁，男，401147，重庆渝北区新牌坊二路95号1单元4-5，兴趣：掌机、动漫、睡觉、梦游

出口，恰逢把守地下道入口的神官外出，亚宾就溜进了地下道。亚宾在地下道中意外地看到了马多拉姆，他闯进了地下禁闭室，想杀掉被关在这里的阿巴里斯。亚宾上前阻止，两人拔剑相向。马多拉姆见亚宾似乎心绪烦乱，出言相问，亚宾无意中说出自己的妹妹就是“杜尔加的少女”。马多拉姆闻听此言，忽然改变了主意，他收起了剑，说愿意帮亚宾逃出去。这时贤者加威因赶到，想说服自己原来的弟子马多拉姆停止无意义的复仇，马多拉姆却发动突袭，把加威因打昏，带着亚宾逃了出去。



马多拉姆带着亚宾走过地下水道，来到了巴尔库多城里。马多拉姆告诉亚宾奥库图姆使徒的根据地就是八年前沦陷的卡特多拉尔，并把道路指给了他。亚宾问马多拉姆为何要帮自己，马多拉姆说自己也是和“杜尔加的少女”有关的人，然后就从亚宾眼前消失了。

亚宾只身一人从巴尔库多东南城门出了城，在岔道上拐向了卡特多拉尔的方向。谁知半路上，一道巨大的黑暗防护屏挡住了去路，亚宾用剑和魔法都无法伤其分毫。亚宾正准备全力斩向防护屏，邪神官波尔杰多突然出现在面前。亚宾全力迎战，可终究敌不过波尔杰多的力量。正在危机时分，露迪丝突然赶到，拼命挡住波尔杰多的魔法，直到自己倒在地上。亚宾问她为何这样做，露迪丝说自己已经没有活下去的意义，不如选择一个自己希望的死法，说完就昏了过去。见亚宾无法扔下露迪丝，波尔杰多冷笑起来，说既然感情不错，不如让二人死在一起。正在这时，加威因带人赶到。波尔杰多见加威因来了，迅速消失在防护屏的后面。亚宾想追，加威因喝住了他，说那道防护屏是奥库图姆的结界，以黑暗之力造就，凭目前的亚宾是攻不进去的，还是先回城再说。亚宾也想起了露迪丝还倒在地上，就随加威因等人将露迪丝救回了巴尔库多。

把露迪丝托付给神官护理之后，亚宾被加威因带到最高导师克罗瓦尔面前，为擅自行动而道歉。克罗瓦尔好言安抚亚宾，并对亚宾说，那道



结界是贝里亚斯本人在攻占卡特多拉尔半年后张开的，巴尔杜斯教会曾经集结全力，也拿那道结界无可奈何，或许只有借助光之神巴尔杜斯的力量才能打破。而想获得这种力量，只有集齐六件巴尔杜斯的神宝才行。目前，“巴尔杜斯之头”卡贝萨和“巴尔杜斯之胴”库埃鲁颇已经在这里，而剩下的四件依然不知所踪。亚宾听完，当即打算自己去寻找神宝，加威因说亚宾的莽撞已经害露迪丝受了伤，不准他再擅自行动。亚宾自觉理亏，也就不再说什么了。克罗瓦尔说他理解亚宾



的心情，但毫无目的地寻找无异大海捞针，提议亚宾去真实之岛（真实の岛）看看。那是赛塔港北边的渔村多克斯（ドークス）附近的一座小岛，岛上留有古代文明的遗迹。相传遗迹中的祭坛有先知的神力，在那里或许可以找到线索。克罗瓦尔把神宝卡贝萨和库埃鲁颇又交给了亚宾，说到了那里之后，神宝的启示可能带来新的道路。加威因愿意带亚宾去岛上，建议克罗瓦尔加强地下牢的警备，以防马多拉姆再来暗杀。亚宾问起马



谢君	所谓的轻度玩家就是把游戏当成东西的玩家，而重度玩家则是把游戏融入生活的玩家。
读者资料	男，400716，重庆市北碚区西南农业大学419#

多拉姆的事，克罗瓦尔说，十五年前，和马多拉姆同期到来的神官多米尼可也是“杜尔加的少女”，能听到天启之声，因此被奥库图姆的使徒追捕，但是在争斗中不幸丧生。爱着多米尼可的马多拉姆抑制不住心中的愤怒，这才化作了复仇的修罗。亚宾觉得自己此时的心境很像马多拉姆，加威因劝他以此为诫，否则将走上不归之路。

亚宾和加威因准备出发去真实之岛，刚刚走出圣堂，却遇到了夏侬。亚宾忍着悲痛将麦尔的凶信告诉了夏侬，夏侬哭着跑掉了。看着亚宾苍白的脸色，加威因劝亚宾不要过于责备自己。



亚宾和加威因从巴尔库多出发向东北方前进，回到了赛塔港。二人发现露迪丝悄悄跟了来。露迪丝对亚宾讲述了自己成为奥库图姆使徒的经过。露迪丝和弟弟路卡原来生活在一个边境的小山村，父母都是忠实的巴尔杜斯信徒。五年前，魔兽袭击了村子，露迪丝的父母为了保护儿女而失去了生命，姐弟俩四处流浪，沦落至盗窃为生。露迪丝的心中对没有拯救自己一家的巴尔杜斯神充满了憎恨。这时，贝里亚斯出现在她面前，告诉她奥库图姆破坏并创造的教义。这种交易和露迪丝心中的憎恨重叠在了一起。她把弟弟留在了基亚，投身贝里亚斯麾下，成为了奥库图姆的使徒。为了贯彻信仰，她不断修炼武艺，终于得到了夺取神宝的大任，可直到现在她才发现，自己不过是被利用的一颗棋子而已。说完，露迪丝转身准备离去，表示自己将踏上旅途，重新寻找自己该走的路。亚宾叫住了她，问他愿不愿意一起去寻找神宝。露迪丝说自己是奥库图姆的使徒，不值得相信，亚宾却说，如今的自己和露迪丝一样，也不知道正确的路是什么，大家都处在困难与迷惑中，共同寻找希望会更加容易，并且表示，作为一个普通人，他相信露迪丝。露迪丝沉默了许久，最终决定和亚宾一起踏上旅程。

在北边的小渔村多克斯，亚宾又遇到了小说家卡拉穆斯，听说了亚宾的遭遇后，卡拉穆斯感到十分同情，亚宾拜托卡拉穆斯将这些痛苦的回忆也作为素材写进以自己为原型的小说里，因为这是他和麦尔旅程的一种见证。卡拉姆斯表示，一定会将这部书写成全王国知名的作品。随后，亚宾和加威因、露迪丝一起登上克罗瓦尔事先传令备好的船，向真实之岛进发了。



三人来到了真实之岛，亚宾为岛上巨大的遗迹所感叹。加威因说，这些建筑是千年前被称为“青之民”的古代人所筑的。当巴尔杜斯和奥库图姆两神长眠后，“青之民”的文明曾一度支配地上，但如今已经沉默在历史之中了。亚宾和加威因推开通向地下的门，三人进到了遗迹内部。在遗迹里，众人见到了一个身披斗篷的男子，他正在研究遗迹里的壁画。男子叫做米歇尔（ミッシェル），说自己来自很远的地方，对光暗二神的历史颇感兴趣。亚宾和加威因想起遗迹入口处合二人之力才能推开的大门，不禁对这个轻易进入遗迹的男子心存怀疑。

亚宾把两件神宝放在祭坛上，但什么事也没有发生。米歇尔似乎很熟悉这个祭坛，他让众人闭上眼，用心感受神宝的形状，之后自己放出了魔力。祭坛上的神宝与魔力发生共鸣，产生了启示的幻象。幻象指引出了余下四件神宝所在的位置，并且映出了六件神宝聚集成为一把剑的景象。三个人得到了启示，回过身来时，米歇尔却不见了踪影。三人决定，先回巴尔库多再作打算。

小船航行在大海之上。亚宾拿出了麦尔的守护之铃，清澈的铃声飘荡在海上。亚宾感受着身边波浪的飘摇，不知自己的前进的道路究竟指向何方……（未完待续）



文、编/天意



SDガンダム GGENERATION DS

ジージェネレーション ディーエス

文/whocan
责编/方舟

NDS	BANDAI	S·RPG	对应触笔
	2005.05.26	6090日元	1人用

SD高达G世纪DS 宿敌路线研究

看到这攻略时，相信不少玩家已经通关数次了，但不知道你们是否发现人物图签、机体图签以及EV里还有不少未知的东西。其实这游戏除了宇宙世纪路线和平成高达路线之外，还有一条宿敌路线，在这一路线里你能使用很多以前不能使用的人物、机体……那么，现在让我们开始攻略吧。

宿敌路线进入方法：打通宇宙世纪路线和平成高达路线各一次（指完成所有索敌关后的“真·结局”，模式不限），确认条件为拥有EV15“手を携えて”和EV16“おやすみディアナ”，然后选择スペシャル（特殊模式）重新开始游戏，在SECTION 05“宇宙要塞ア·バオア·クー”中用シャア（夏亚）以外的人击坠アムロ（阿姆罗），过关后就会进入宿敌路线……

攻略：

在成千灵魂飞散的修罗战场上，两道新人类的思维激烈地冲突着，这时白色的身影却消失在万丈光芒的宇宙之中……虽然阿姆罗死去了，但他在临死前传达了“红色彗星不是敌人，是合作的同伴才对”的想法。于是，白色基地去而复返，引导夏亚的部队离开了阿·巴瓦·库这一空域，因为不久基连的雷射殖民卫星炮意欲把基西莉亚和联邦军一起葬送……合作的两军向着吉翁公国的首都“什姆”开进，只有打倒基连才能结束这场战争。

SECTION 06SP：震える宇宙 アナザーサイド

出击地形	宇宙
胜利条件	敌部队击破
失败条件	ブラード 被击破

—— 部队配置 ——

我方： ホワイトベース(ブライト)、ガンキャノン(カイ)，ガンキャノン(ハヤト)、コアブースター(セイラ)、ジオング(シャア)、ライデン专用ゲルググ(ライデン)、ザンジバル(ブラード)、ザンジバル(デトローフ)+上一关自选部队

敌方： ドロス(ギレン)、グワジン(デラーズ)、ザンジバル×2、ガトー专用ゲルググ(ガトー)、ヴァルヴァロ(ケリィ)、グロムリン(ギニアス)、ゲルググJG×6、高机动型ゲルググ×6、ゲルググ×8、

我方增援： グロムリン(ギニアス)HP 2/3以下增援ジム·コマンド(シロー)；第2回合我方行动时增援マツナガ专用ゲルググ(マツナガ)

—— 交信与战斗情况一览 ——

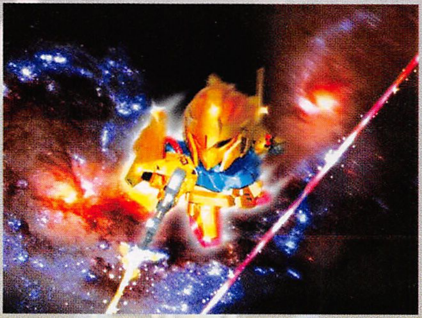
シロー(斯罗)击坠ギニアス（基尼亚斯）→EXP190，シロー离去，过关后和アイナー同加入

カイ（凯）、マツナガ（松永真）或シャア（夏亚）击坠ギレン（基连）→EXP95

过关EXP： 380

入手道具： ムーバブルフレーム、サイコントローラー

开始后基尼亚斯会开着格罗姆林帮助基连消灭掉基西莉亚的舰队，而且驻守什姆的是基连的亲卫队——迪拉兹舰队，但好在我方也是人员齐备，建议先集中攻击基尼亚斯，完成事件；然后



刘欢	索尼拥有最强大技术，所以这次掌机大战索尼必胜！
读者资料	16岁，男，430010，湖北武汉江岸区江大路育才中学

等到“白狼”松永真增援后就可以组成吉翁ACE小队，轻松灭敌。但因为下一关众多人物离去，所以要适当考虑经验分配问题。

正当众人以为战争就要结束了，没想到联邦军中的激进派要窃取战争胜利果实，还要进一步扩大战火，好在被同时杀出的月之民所阻止……但是掌握了黑历史技术的PLANT从月球独立，成立了军事组织扎夫特，而地球联邦军也分为了提坦斯、奥古、OZ等多个派别，世界又走向了多极化。娜塔露现在作为主天使的舰长和提坦斯的西玛舰队会合，联合追击2艘可疑船只——据报告称极有可能是奥古的亚加玛以及跟随其后的大天使号。

SECTION 07SP：开く扉

出击地形	宇宙
胜利条件	マリュー击破
失败条件	ナタル被击破

—— 部队配置 ——

我方：ドミニオン(ナタル)、リリー・マルレーン(デトローフ)

敌方：アークエンジェル(マリュー)、アーガマ(ブライト)、エールストライクガンダム(フラガ)、ストライクルージュ(カガリ)、Wガンダムゼロ(EW)(ヒイロ)、フルアーマー百式改(クワトロ)、リック・ディアス(アポリー)、リック・ディアス(ロベルト)、νガンダム(カイ)、ZZガンダム(ジュドー)、Zガンダム(カミーユ)

我方增援：我军行动后增援トールギスⅢ(ゼクス)、トーラス/SK式样(ノイン)

—— 交信与战斗情况一览 ——

ゼクス与ヒイロ战斗后，双方存活→EXP115，ゼクスSP上升20

ナタル与マリュー战斗→EXP115，アークエンジェルHP减半

过关EXP：460

入手道具：アップグレードパーツ、ハイクリアランスパーツ

对方是奥古主力以及流亡舰大天使号，但我方的提坦斯精英也不弱，有钱的话大可以把联合军的三个磕药仔的机体强化下，当然赛莲计划的机体也可以考虑。战斗时注意开飞翼0式高达的希洛的地图武器以及继承阿姆罗遗志会精神力骨架共振的凯就行了。过关后加入开着拖鲁基斯Ⅲ的杰古斯和开着SK式样拖拉斯的诺因。

在击退了大天使号后，又受到扎夫特和月之民的“礼遇”，这次的任务是击垮扎夫特，但是玛琉舰长所说的“军人不能机械的服从命令”却使一向以服从军令为已任的娜塔露产生了一丝迷茫。



SECTION 08SP：揺れる世界

出击地形	宇宙
胜利条件	敌部队击破
失败条件	ナタル被击破

—— 部队配置 ——

我方：ドミニオン(ナタル)、リリー・マルレーン(デトローフ)

敌方：ヴェサリウス×3、ゲイツR×4、ゲイツ×17

友军：ドミニオン(アズラエル)、ガイアガンダム(ステラ)、アビスガンダム(アウル)、カオスガンダム(スティング)

敌方增援：敌方机体数12台以下出现第三军ソレイユ(ディアナ)、TURN Aガンダム(月光蝶)(ロラン)、スモー/ゴールドタイプ(ハリー)、スモー/シルバータイプ(ポウ)、スモー/シルバータイプ×4

过关EXP：540

入手道具：バイオセンサー、ハイグレードパーツ

不但我军军力加强，阿兹莱鲁率领的新一代三小强作为友军也各个不凡，小心别让他们抢去太多经验啊。等正式和第三军的月之民开战，扎夫特军应该已经是所剩无几了。这关的任务相当的简单啊！

由于意见相左，就要对以前的盟友痛下杀手……连提坦斯的捷利特都看不下去了，在阿兹莱鲁这样的人手下做事谁知道自己最后会怎么样?终于娜塔露产生了抗拒，玛琉舰长所说的“军人不能机械的服从命令”难道是正确的?而西玛舰队曾经的经历也告诉了娜塔露这样一个信息：上级并不完全可靠!总之,现在一切由自己决定吧。

SECTION 09SP：诀别

出击地形	宇宙
胜利条件	敌部队击破
失败条件	ナタル被击破

刘辰	我仍然在拥有强大软件支援的NDS与掌握唯美画面的PSP中徘徊……而最要命的是两个机型都是这么贵的！
读者资料	18岁，男，215011，江苏苏州高新飞滨河路1205号挹翠华庭1幢207室，兴趣：动漫、游戏



—— 部队配置 ——

我方： ガンダムエピオン（トレーズ）、トールギス（レディ）、ガンダムMk V（ジェリド）、ガンダムMk V（マウアー）、ドミニオン（ナタル）、リリー・マルレーン（デトローフ）

敌方： ドミニオン（アズラエル）、ガイアガンダム（ステラ）、アビスガンダム（アウル）、カオスガンダム（スティング）、カラミティガンダム（オルガ）、レイダーガンダム（クロト）、フォビドゥンガンダム（シャニ）、ゼク・ツヴァイ×6、ビルゴII×6、サイコガンダムMK II×2、イージスガンダム×2

我方增援： シグ出现后我方增援テラ・スオーノ（セレイン）

敌方增援： 敌方行动时增援シスクード（シグ）；敌方机体数4台以下出现第三军アルマイヤー×3、ターンX（ギンガナム）、バンディット（メリーベル）、マヒロー（スエッソン）、バンディット×5、マヒロー×5

—— 交信与战斗情况一览 ——

ゼロ与シャニ、クロト、オルガ交信→EXP155，シャニ、クロト、オルガ加入我方

セレイン与シグ交信→EXP155，シグ撤退——过关后进入X7SP“モノアイガンダムズ After”

过关EXP： 620

入手道具： サイコフレーム，インコム

此关的首要任务就是用零号说得奥尔加、克罗特和夏尼三人，而敌方会有西古驾驶西斯奎德来参战，所以可以把赛莲留在地图下方等待西古，交信后西古就会撤退，而在快要消灭完敌军后增援的月之民金格纳姆舰队会出现在地图左侧，要注意他们出现的时机，别被打个措手不及。过关后德特罗夫换乘リーンホースJr。

记忆，每个人都应该拥有的东西。但是赛莲为什么会没有？到底赛莲、西古、艾因之间发生过什么？为什么赛莲什么都回忆不起来？不行，必须去找回这段记忆，阻止阿兹莱鲁就先靠大家的努力了。

SECTION X7SP：モノアイガンダムズ After

出击地形	宇宙
胜利条件	シグ击破
失败条件	セレイン被击破

—— 部队配置 ——

我方： テラ・スオーノ（セレイン）

敌方： シスクード（シグ）

敌方增援： 击倒シスクード（シグ）后，敌增援センチュイオ・レガードゥス（レギオン）

过关EXP： 250

轻松击倒西古后，会出现原创机，但合两人之力可以轻松搞定。在归程中还遇上了因担心西古而追随前来的米安，于是三人结伴而行，要赶去帮助正在奋战的众人，为早日结束战争贡献出自己的一份力量。

调整者和自然人在PLANT展开激战，阿兹莱鲁更是不知道从哪搞来了恶魔高达以及死亡军团，还使用了核武器；而调整者方面则是种命的主角飞鸟真领军，意在拖延时间，为发射创世纪之光做准备。大战即将展开，而我军也朝着和大天使号、亚加玛以及永恒号约定的地点进行会合，这次无论如何也要阻止战争的双方……

SECTION 10SP：終末の光

出击地形	宇宙
胜利条件	敌部队击破
失败条件	ナタル被击破

—— 部队配置 ——

我方： アークエンジェル（マリュー）、エールストライクガンダム（フラガ）、ストライクルージュ（カガリ）、Wガンダムゼロ（EW）（ヒイロ）、ゴッドガンダム（ドモン）、アーガマ（ブライト）、フルアーマー百式改（クワトロ）、Zガンダム（カミーユ）、フルアーマーZZ（ジュドー）、V2アサルトバスター（ウッソ）、νガンダム（カイ）、エターナル（ラクス）、フリーダムガンダム（キラ）、ジャスティスガンダム（アスラン）、ドミニオン（ナタル）、リーンホースJr（コッセル）

敌方： ドミニオン（アズラエル）、ドミニオン×2、ガイアガンダム（ステラ）、アビスガンダム（アウル）、カオスガンダム（スティング）、デビルガンダム、イージスガンダム×6、ビルゴII×10、デスアーミー×6

陈欣	宁静的夏天，掌机市场闹翻天，你方唱罢我登场，回头掏钱空惆怅，掌机龙头不好当。
读者资料	21岁，男，363300，福建云霄县92985部队72分队，兴趣：游戏

第三军：フォースインパルスガンダム(シン)、ゲイツR×2、ゲイツ×4、ザクウォーリア

我方增援：ドモン击倒デビルガンダム，我方增援マスターガンダム(东方不败)；进入过X7SP"モノアイガンダムズ After"第二回合我方行动时，增援テラ・スオーノ(セレイン)、シスクード(シグ)、リ・ガズィ(ミアン)

敌方增援：全灭初期敌军后增援アルマイヤー×2、ターンX(ギンガナム)、バンディット(メリーベル)、マヒロー(スエッソン)、バンディット×2、マヒロー×5

—— 交信与战斗情况一览 ——

ナタル与マリュー交信→经验值175，ナタル、マリューSP上升20

ナタル击坠アズラエル→经验值350

ゼロ单体击坠ギンガナム→经验值175

ゼクス单体击坠ギンガナム→经验值175

シーマ单体击坠ギンガナム→经验值175

セレイン单体击坠ギンガナム→经验值175

トレーズ单体击坠ギンガナム→经验值175

ライデン单体击坠ギンガナム→经验值175

マツナガ单体击坠ギンガナム→经验值175

ジェリド单体击坠ギンガナム→经验值175

过关EXP：700

入手道具：バイオコンピューター，ハイグレードパーツ

此关我军的阵容极为壮大，最新锐战舰5艘，大天使号上是平成高达路线的主力部队；亚加玛上则是奥古的NT部队，而且这次代替阿姆罗参战的凯更是比任何NT都强；而自由和正义两部高达的专属舰永恒号虽然只能容纳2台机体，但破坏力实在是……唯一要注意的是敌人的死亡军团会在敌军数量不足时无限增援，所以要尽快干掉恶魔高达。用多蒙击倒恶魔高达后，东方不败老师傅还会增援我方。在这样的阵容下金格纳姆的舰队完全不够看，只是记得用杰古斯和他单挑，了断他后才能获得最后的EV"黑历史的胜利者"！

虽然成功阻止了战争的双方，但是阴谋家克鲁泽还要继续他的不轨行径，创世纪之光还没有停止，我军还要做最后一战。

SECTION 11SP：未来への道标

出击地形	宇宙
胜利条件	敌部队击破;インペラトール击破
失败条件	ナタル被击破

—— 部队配置 ——

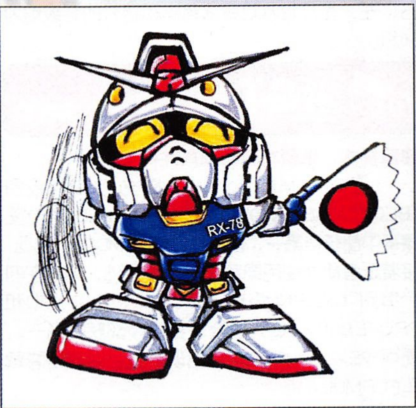
我方：ドミニオン(ナタル)、リーンホースJr(コッセル)

敌方：プロヴィデンスガンダム(クルーゼ)、Wガンダムゼロ(EW)、ガンダムエピオン、センチュリオ・レガートゥス×6、センチュリオ×26

我方增援：我方行动后增援エターナル(ラクス)、フリーダムガンダム(キラ)、ジャスティスガンダム(アスラン)、νガンダム(カイ)；击倒クルーゼ我方增援ヴェサリウス、ブラストインパルスガンダム(シン)、ザク・ウォーリア×2、ドミニオン、カオスガンダム(スティング)、アビスガンダム(アウル)、ガイアガンダム(ステラ)

敌方增援：我方行动后增援センチュリオ・コンスラーレ×3、センチュリオ・レガートゥス×2、センチュリオ・4；击倒クルーゼ敌方增援インペラトール(ノーマ)；敌机体半数以下增援センチュリオ・コンスラーレ×2、センチュリオ・レガートゥス×8

因为要牵制其他方面的敌人，导致此关我军阵容没有上一关那么华丽，但是我军的增援也不算少，特别是种命的角色基本都齐了。战斗中以优先击破HP2700的敌军机体为要务，通过击倒它们累积足够的SP以备最终决战。在克鲁泽死后出场的诺玛机体已经2次强化，但敌军密集的阵形我方大可以地图武器轰杀。击倒了诺玛后阿斯兰冲入"创世纪"内部以机体引爆来破坏"创世纪"，千钧一发之际诺玛保护了他，两人最后被奥尔加、克罗特和夏尼三人救回主天使号……战后众人都有了各自的去处，相信新一次开战到来前不要相会是最好的，但是真的就此没有战争了么……？



李东鹏	我觉得GBA和SP才是真正名副其实的掌机，因为它们抗摔、小巧、便于携带，而且价格公道合理。
读者资料	18岁，男，130022，吉林长春实验中学高二15班，兴趣：掌机游戏



秘技侦探团

欢迎大家把秘技发给我们：方法一、请直接写于每期的回函卡“你想说的话”中寄给我们；方法二、写于给我们的来信中，注明“秘技侦探团”（地址：北京安外邮局75号信箱 掌机迷收 邮编：100011）；方法三、发邮件至pg@vgame.cn，邮件标题统一为“秘技侦探团”。最后请特别注明所投秘技的游戏名称！ 责编/翔武

秘技

GBA FCMINI 赛尔达1 ARPG

里·赛尔达模式

在游戏开始输入名字时输入ZELDA，游戏中物品的位置会有所变化，而且难度也会提高，对于玩家来说是一种挑战。

GBA 三国志英杰传 SRPG

刘、关、张全50级

在标题画面输入：上、上、下、下、左、右、左、右，然后再开始游戏，刘备、关羽、张飞的等级均为50级，金钱拥有5万，有了这些就容易多了。

GBA 三国志孔明传 SRPG

诸葛亮、赵云50级：

在标题画面输入：上、左、右、下、下、右、左，在开始游戏后诸葛亮和赵云的等级均为50级。

GBA GTA赛车A RAC

隐藏模式、隐藏车辆出现条件：

在CHAMPIONSHIP模式的三个级别(BEGINNERS、MIDDLE、HIGH SPEED)的全部赛事中都获得第一，便可令EXTRAMDOE 1出现，接着玩者便可使用隐藏小跑车。另外，如果在四个级别（BEGINNERS、MIDDLE、HISPEED和PROFESSIONAL）的全部赛事中都获得第一，便可令EXTRA MODE 2出现，而且可使用隐藏车FORMULA。

观看爆机画面：

在标题画面中同时按L、R、B和UP便可。

隐藏模式出现的方法：

在标题画面中同时按L、R、B和LEFT可出现EXTRA1，同时按L、R、B和RIGHT可出现EXTRA 2模式。

GBA 超级街霸2X FTG

隐藏模式出现方法：

在每场战斗结束后，根据玩家在该场战斗的表现，玩家会得到不等的VS POINT。VS POINT积累到一定的程度，游戏就会增加各种隐藏要素和隐藏模式。

VS POINT 追加隐藏要素

200	生存模式中追加“拆车”
250	生存模式中追加“打木桶A”
300	生存模式中追加“打木桶B”
350	生存模式中追加“VS 5”
400	生存模式中追加“VS 10”
450	生存模式中追加“VS 30”
500	生存模式中追加“VS 50”
550	生存模式中追加“VS 100”
1000	时间挑战模式中追加“八人对决”
1100	时间挑战模式中追加“与四天王对决”
1200	时间挑战模式中追加“与豪鬼对决”
1300	时间挑战模式中追加“与RYU、KEN对决”
1400	时间挑战模式中追加“与所有人对决”
5000	使用豪鬼
8000	追加GALLERY
9999	使用真豪鬼

NDS 动物管理员 PUZ

新的难度出现：

在所有挑战模式都获得第一名后，会追加新的难度。

表示PSP秘技 表示NDS秘技 表示WS/WSC秘技 表示GB/GBC/GBA秘技
标题栏分别表示机种，游戏名称，游戏类型。

金手指

幻想少年 ACT

体力无限

020010F8	32

体力无限(战斗)

0203B48E	32

记忆碎片29个

0202DFF8	1D

得到所有人物技能

0202DC82	FFFF
0202DC84	FFFF
0202DC86	FFFF
0202DC88	FFFF
0202DC8A	FFFF

甲虫王者 RPG

生命无限

02036AAC	03E7

对战点数

030069DD	63

战斗次数

030069D9	63

获胜次数

030069DB	63

拥有奖牌

030069DE	01

问题模式

030069D4	FF

全场景(CODE BREAK)

4203182E	0202
00000014	0001

全卡片(CODE BREAK)

430069EE	0003
0000005F	0002

全人物

030069E8	FFFF
030069E9	FFFF

益智转转转 PUZ

转转料理

无时间限制

02018EEE	00

转转漫步

生命无限

0201A528	03

全旅行图鉴

0200AFD8	FFFF
0200AFD9	FFFF

移动格数

02005086	270F

转转连锁

全通过

4200A688	FFFF
0000001A	0001

关卡全开

4200A6D4	FFFF
0000000C	0001

神奇四侠 ACT

生命

02014044	09

第一人体力

02028681	64

第一人能量

020286F9	64

第二人体力

0202A0DD	64

第二人能量

0202A155	64

第三人体力

0203E3B9	64

第三人能量

0203E431	64

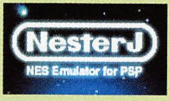
金手指使用方法：首先在VBA里选择Cheats——Cheats list——Code,然后在Code处输入金手指码，如果为便于记忆金手指码用途可以在Description处填写其功能；而对于4开头的压缩型金手指码请输入CodeBreaker处。

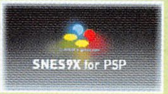
文、责编/天意

无尽的华尔兹

PSP用模拟器UPDATE

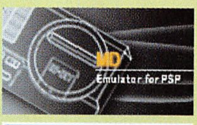






自从PSP1.0版被破解到现在SCE更新PSP版本至1.52为止,PSP上的模拟器如春秋时代的思想百家争鸣一样,各个老机种的PC版模拟器纷纷移植到PSP上了。SCE的PSP主机反而是因为模拟器而卖的火热，这个是SONY无法接受的，它不停地更新PSP的版本，现在已经1.52版，看似安全漏洞都已经解决了。道高一尺,魔高一丈，HACKER们的热情和对技术的不懈追求都使得SCE的更新显得苍白无力，1.5版单MSD棒运行模拟器的方法已经公布了。到底SCE在打着什么主意或者是商业机密?(截稿前笔者又获得一个新闻，万能PSP ISO引导MSD中运行的程序已经研究出来了，支持1.0版也支持1.5版。根据业内人士说此类游戏在引导区没有设置加密。)

总的来说本月PSP用的模拟器并没有继续持续上个月的强劲趋势，顶多也就是一些模拟器的例行更新而已，GBC、FC、SFC这三个重头模拟器依然持续着疯狂的更新频率，几乎每天一个版本的速度让人感觉透不过气来。RIN这个GBC模拟器可以说是PSP用模拟器中最具代表性的，GBC在PSP上的模拟表现也接近完美，最新版修正了一些音乐过慢的问题，一些代码用了编译器重新编译，优化做得更好了。RIN_v1.26是最新版本,作者还在进行着一些尽善尽美的细小修正，力求完美。FC模拟器还一直是NesterJ的天下，同GBC模拟器RIN一样，FC的模拟也达到了同类模拟器中的最高水准，甚至还支持磁碟机系统，新版最新加入的Genie作弊码调用功能大大方便了一些懒惰的玩家，不过作弊码的编写和使用是需要一定时间来熟悉的，NesterJ v1.02,6月15日作者放出新版，这可是第一个支持FC磁碟机用FDS格式ROM的模拟器，同引导程序一起封装的还有个DISKSYS.ROM文件,这个就是检测磁碟机ROM格式的系统文件了,此外玩过VNES模拟器的朋友一定知道这个文件也是玩条码机游戏必须的。可以保存0-9一共10个存档。支持超频到333MHZ的PSP。自动设置电视模式的NTSC制和PAL制。连发频率有30HZ,20HZ,15HZ，10HZ四种设定。SFC模拟器SNES9X则继续着它的高端路线，先后支持了原游戏主机所不支持的16:9显示方式、以及会大大拖慢游戏速度的高分辨率线性过滤显示方式。SFC模拟器的速度本身就不能说完美，如果再打开这些显示特效，估计很少有人能够忍受这超慢的速度了。如果强行将PSP超频到333MHZ的话倒是可行。uo_Snes9x for PSP Ver.0.02y是最新版本，支持即时存档读档，自动跳帧，实在是很强大了。而作者几乎以2天一个新版本的速度更新，感觉我们是在追星一般地在赶模拟器的更新。

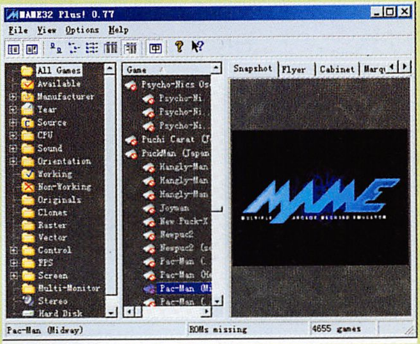




除了以上三款模拟器之外，同样被列为主流游戏主机的MD，其模拟器的进度仍然乏善可陈，SEGA Megadrive (MD)是世界上第一部16位主机。SEGA于1988年10月在日本发售了这部以PCE为竞争对手的系统。次年又发售了名为SEGA Genesis的美版系统。这部主机在大陆俗称世嘉五代。MD的日版和美版的取名都很有深意，Megadrive--意为"兆位驱动"，标榜了SEGA颇为自豪的相对于FC和PCE游戏的大容量卡带的使用;而Genesis就是"创世纪"，凭此主机在欧美开创一个新的世纪。毫无疑问，SEGA对MD的登场充满了希望。而MD模拟器中的Genecyst和KGEN刚出现时模拟程度就相当的高，毕竟世嘉Mega Drive比SFC的机能弱一点。据说第一个MD模拟器是德国人Markus Gietzen开发的Genem 0.1，当时只能玩《怒之铁拳1》,《兽王记》等很少的几个游戏，没有声音，图像也不太理想，但它居然可以运行像《梦幻之星4》这样的超级大作！后来由于升级模拟程度有所提高，能玩的游戏也渐渐多了起来，声音系统也完善了许多，但是由于特殊原因这个模拟器最终还是搁浅了。真正流行起来的世嘉模拟器是

余复兴	游戏可以把人带入幻境，不过该出来的时候千万别赖在里面，会迷路的哦！
读者资料	男，18岁，学生，江苏省南京市雨花区小门里2号5幢103室，210012

Bloodlust的Genecyst和Steve Snake的KGEN。虽然说PSP上的模拟器都是移植自PC上的，但是在MegaDriver和Generator都不能让人感到满意的时候，出现了一个DGEN，模拟器的名字在相关领域可以算是比较响亮的，也支持了声音方面的模拟，不过游戏运行的途中噪音太多，不大受得了……最新版本的DGEN是v001版，作者无更新。相对晚出的MD模拟器Genesis则已经更新到v0.12版，不光支持在222Mhz下运行还支持了333Mhz，并且号称支持90%以上的MD游戏并支持声音，感觉相当强悍一个模拟器。而PCE模拟器方面新出了一个HuE，支持了之前很多人所期待的《街霸2》的模拟，不过一些游戏比如《宇宙巡航机ALPHA》还是会中途死机，游戏的运行基本没什么问题，而精灵色块的闪烁模拟没有做好很多时候屏幕边缘会出现图像残留的现象，而早先不能运行的幽游白书已经可以完美运行了。总的来说PCE模拟器的进展是比较喜人的，还有人用它来玩PCE上的恶魔城大作《血之轮回》，还有，《魔神英雄传》，笔者没有时间测试所以不好妄加评论。PCE是只属于怀旧类型的古董机了。HuE最新版本为v0.5版，PCEP最新为v0.7版，皆号称支持333Mhz。



模拟器中的老大哥MAME，至今为止一直是能模拟街机游戏最多的模拟器，现已接近3000个游戏可以玩。由于拥有一支相对庞大的开发队伍，所以将许多街机的底层硬件都模拟出来。但在PSP的模拟器世界中却迟迟难以大展拳脚，之前出现的XMAME和PSPMAME不但版本偏低、游戏设置麻烦，更有不少游戏进入后花版的现象。于6月24日推出的PSPMame v0.96 r03，在版本号上面基本上是赶上了时代，至少不会让人在ROM的检测和转换上面花掉太多的时间，该版本同时推出了6个分支的模拟器针对版，分别对应namco、sega、tecmo、capcom、irem和favo六个公司的游戏，麻烦是麻烦了点，不过对于模拟器和MAME的死忠，还是值得尝试的。某些PC上的街机模拟爱好者甚至这样说："MAME是神，它的作者NICOLA是神父。"可见有一大批拥护者相当地拥护此模拟器。



MSX这个名字可能大家很少听过，但是它在国外却是相当的出名，它是很古老的一个电脑，同时也是个游戏机，虽然说是古董+冷门游戏机，但是如今大红大紫的众多游戏厂包括NINTENDO都曾经将自己的游戏搬到此主机上，可见当时这个游戏机是多么的吃香啊。现在PSP上有fMSX和MSX HITBIT这两个对应的模拟器，不过游戏ROM却相当的稀少，有条件的玩家倒可以把这个装上去炫耀一下哦。

最后就是Amiga的模拟器了，这是PSP模拟器家族新加入的一员，模拟的是我们国内玩家不大熟悉的Amiga 500主机的运行。大名鼎鼎的WinAUE在国外可以用有不少的支持者，这款名为PSPUAE的模拟器是通过WinUAE的DOS版本移植过来的，效果还不错，有相关ROM朋友可以试试。

不得不在文末再提一提PSP的超频，SCE原锁定的222Mhz已经被突破，真实发挥PSP硬件机能的333Mhz时代已经来临，目前超频带来的后果除了使主机温度高一点，使用时间比一般短了1小时左右也没什么大影响。接着随之而来一阵大风一般一夜之间几乎所有的模拟器都发布了支持333Mhz的版本。如今的玩家可以不再为寻找PSP 1.0版而被JS们压榨了，1.5上照样能玩各种模拟器，模拟器的作者们也以近乎疯狂的速度每天更新着，完善着。我们需要的只是等待发布，然后舒舒服服地躺床上玩着PSP，享受SCE给我们带来的娱乐。

宋涛	好好玩游戏，好好生活。
读者资料	24岁，男，264209，山东省威海市银志集团研发中心，兴趣：吃、玩、睡

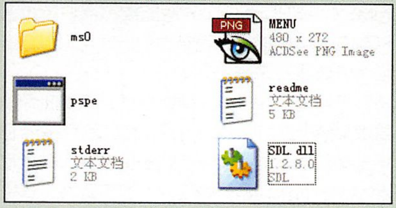
PSP和NDS最新模拟情况

近期的热门掌机话题总是离不开能够在PSP上面运行的众多模拟器软件以及NDS烧录卡的新进展，玩家们似乎还没有对电脑上PSP和NDS模拟器的发展情况表示太多关注。也许是因为大家觉得目前谈PSP和NDS模拟器还太早了点吧。实际上，目前已经有一些这方面的模拟器出现在我们的视野之中了，请各位玩家随笔者一起来了解了解它们的情况吧。

一 PSP模拟器进展情况

PSP的官方开发工具CodeWarrior“泄露”较早，最终造就了目前PSP上面的模拟器百花齐放的局面。目前，许多自行设计的软件也能够在PSP上面运行了。在PSP上运行的模拟器吸引了广大玩家的目光，那么在别的平台上模拟PSP的模拟器有没有呢？从能够执行PSP专用执行文件PBP文件的情况来看，目前的确有一款可以称作“PSP模拟器”的软件，它就是PSPE，目前的最新版本是0.9版本。

严格来说，这款软件并不能完全模拟PSP的运行，因为它没有PSP内置操作系统的模拟运行环境，只能够运行PSP的可执行PBP文件。作者开发PSPE的目的只是希望提供一个在PC端运行PBP文件的一个环境。



↑PSPE的文件组成部分。

一个完整的PSPE的软件包含了1个目录及5个文件。其中SDL.DLL数据库链接文件是不包含在PSPE软件压缩包内的，如果缺少这个文件PSPE软件会提示缺少SDL.DLL文件，必须自己下载这个SDL.DLL插件PSPE才能够正常运行。不过，目前许多提供PSPE软件下载的地方都添加了这个SDL.DLL插件，一般倒是不会发生“缺东西”的问题。如果下载了PSPE软件后，解压缩后目录里面的确没有包含SDL.DLL文件，可以到网上去下载。目前一些网站上提供了多个不同操作系统的SDL.DLL文件版本，只需要下载WIN32环境的SDL.DLL就可以了，SDL.DLL插件的最新版本是1.2.80。

PSPE是一个绿色的软件，下载后只需要解压缩就能够运行了。点击PSPE可执行文件，就



↑PSPE运行后的截图。

能够出现模拟PBP运行的环境。其中MS0这个目录是测试的PBP文件存放目录，这个目录的结构与经过PSP格式化操作后记忆棒的目录结构是一样的。例如需要运行NES这个模拟器，只需要将NES模拟器的完整目录文件存放在ms0\PSP\GAME\目录下就能运行了。PSPE软件的按键默认设定如下：PSP的上下左右按键就是对应PC键盘上的方向键；PSP的方框、三角、圆圈、叉按键对应键盘的a、w、d、s按键；PSP的开始、选择键对应PC键盘的F1、F2按键；PSP的L、R按键分别对应键盘上的左SHIFT和右SHIFT按键；PSP的HOME键对应键盘的ESC按键。用文字表述这些按键的对应情况感觉比较复杂，其实在电脑上实际操作一会儿就熟悉了。

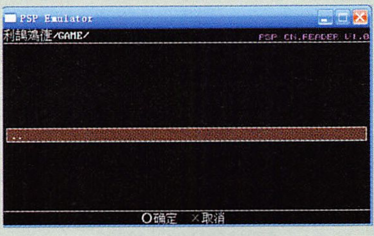
笔者在WindowsXP SP2系统上运行PSPE软件时发现，目前PSPE能够运行的模拟器不多，多数的模拟器的PBP文件运行后的结果就是黑屏和自动退出软件。

能运行东西不多的情况应该是PSPE对模拟器支持环境不完善造成的，经过进一步开发，相信以后的PSPE将能够运行PSP上面的模拟器PBP软件。网上有意见认为，PSPE软件对自制软件的支持要比模拟器的支持好很多，笔者对此作了一些实验。

在运行国人设计的PSP用电子书文件时，PSPE能够进入运行画面，但不能够直接浏览到存放在电子书目录下的TXT文本文件。

在PSPE内运行计算器程序PSPCALC的实验获得了成功。这个自制软件的支持非常好，

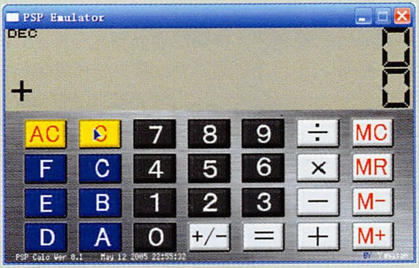
吴畏	我很喜欢掌机，由于工作的关系常要出差，带上掌机能让我在出差的旅行中放松身心。
读者资料	23岁，男，611331，四川成都大邑县苏场镇成铁项目部，兴趣：漫画、游戏



↑PSP电子书软件，路径部分有乱码现象。

没有贴图错误。进行数字的乘法测试时结果也是正确的。

笔者在测试了多款模拟器和自制软件之后发现，情况确实如网上所言。PSPE对模拟器软件的支持不太好，多数情况下都不能运行，或者是一进入就会自动关闭PSPE；自制软件的情况则要好一些，多数都可以运行。目前PSPE对PSP的模拟还仅仅局限在PBP文件的模拟上面，想做到模拟PSP硬件全环境，需要走的路还很长。不过俗话说，“万事开头难”。目前，PSPE已经跨出了这一小步，相信它以后还会变得更加完善。



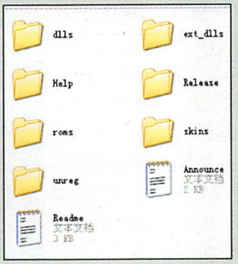
↑计算器软件PSPCALC在PSPE模拟器上面运行完美。

二 NDS模拟器

比起PSP模拟器“一枝独秀”的状况，NDS的模拟器软件要多出不少，其中比较引人关注的是ensata、ideas、dsemu这三种。下面笔者就详细介绍一下这三款模拟器的情况。

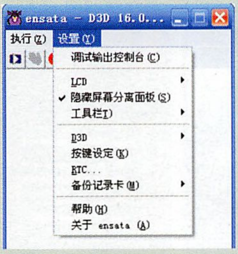
1、Ensata模拟器

Ensata模拟器是最近才推出的NDS模拟器，很多玩家都称呼其为“官方模拟器”，目前最新的版本是1.3C，笔者测试的是1.3C的汉化版本。Ensata是目前对商业NDS游戏运行支持最好的模拟器，采用鼠标输入方式支持NDS的触摸屏效果，游戏运行画面没有花版、破碎的现象，同时支持D3D渲染(也就是支持3D贴图)和手柄设备，目前除了模拟速度较慢和不支持声音之外，完成度算是很高了。在目前的NDS硬件资料极度缺乏的条件下，制作出这种完成度的模拟器，不知道需要多少专业人士进行日夜奋战。除了“官方漏出”这种可能性，笔者也确实想不到还有谁具有如此高超的技术。



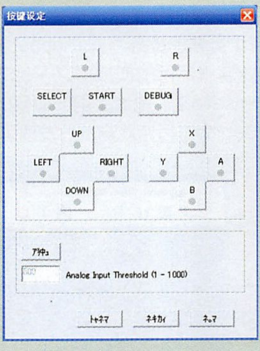
↑Ensata模拟器目录文件结构。

上面的图片就是Ensata模拟器的目录文件结构，它的文件组成部分与平时的模拟器软件不太一样，执行文件不是放在根目录下的，而是放在Release目录内。这种目录结构的方式非常像官方的SDK开发环境，看起来“官方模拟器”的说法还有点根据。点击Release目录内的程序Ensata就能够运行模拟器了，运行后的界面如下图。



↑Ensata模拟器运行解图。

Ensata模拟器的按键设置方式比较奇怪，例如你想设置键盘上的W键为Ensata模拟器的上按键，那么就必须在按键设置菜单下，按住W按键，再使用鼠标点击按键菜单下的UP按键。设定好之后，选择按键设置菜单下的中间那个按钮就能够保存设定了，请看下图。



↑按键设定菜单。

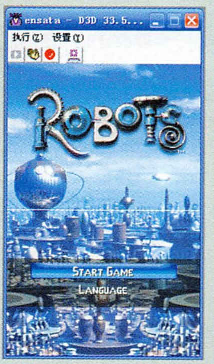
按键设定好之后，就可以选择NDS商业游戏来测试Ensata模拟器了。

笔者选择了编号为0009-Cool 104Joker&Setline，0024-Robots，0029- GoldenEye -Rogue Agent，这3个商业游戏进行测试，发现模拟器能够很好地支持这三款游戏。游戏的运行画面完美，没有花版，没有贴图错误，并且支持鼠标模拟触摸屏输入。可遗憾的是，在笔者CPU为P4 3.4G频率的电脑平台测试下，三款游戏的平均运行速度只有25-35帧左右，看来想要达到60帧全速运行，这款模拟器还有不少的路要走。

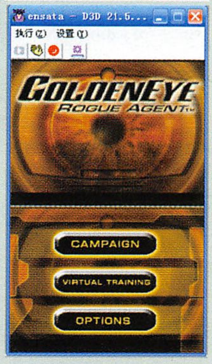
Ensata模拟器也有很多不能运行的NDS游戏，此时它会变成白屏状态。如果各位玩家在测试NDS商业游戏的时候发现白屏现象就不用再继续了，这说明Ensata模拟器不能支持这个游戏。



→Cool 104 Joker & Setline游戏，运行速度慢。



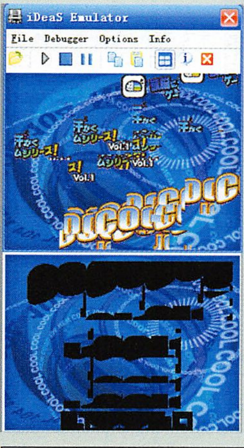
↑Robots游戏。



↑GoldenEye—黄金眼游戏。

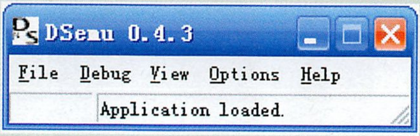
2、Ideas模拟器

Ideas模拟器的界面与Ensata相似，都是上下2个屏幕的排列方式。Ideas也是少数支持NDS商业游戏运行的模拟器之一，不过模拟完成度没有Ensata高。笔者采用0009号Cool 104 Joker & Setline进行游戏测试后发现画面存在花版、贴图错误等现象，而0024－Robots和0029－GoldenEye－Rogue Agent等游戏不能运行。目前，Ideas还不支持3D贴图渲染模式和声音，并且不能进行手柄按键的设定。



←Ideas运行Cool 104 Joker & Setline游戏出现贴图错误现象。

总体来说，Ideas支持的NDS商业游戏还是比较多的，《触摸瓦里奥制造》《太空侵略者》《Guru Guru》等都能够运行，不过贴图错误出现的次数较多。就现阶段来说，Ideas的完成度比起Ensata来还有一定差距。

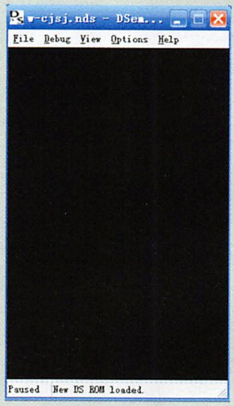


↑Dsemu模拟器的画面。

3、Dsemu

Dsemu是这3款NDS模拟器中模拟完成度最差的一款模拟器，目前的最新版本为0.4.3。0.4.3版本的最大改进就是支持了触摸屏模拟功能。笔者用于测试的上述3个游戏都不能正常运行，又使用了其他几款软件，也均告失败。笔者目前只能期待Dsemu模拟器能够早日实现真正的“模拟”。

笔者还在上述三款模拟器上使用了一些其它游戏进行比较测试，结果发现，有些在Ensata模拟器可以运行的游戏在Ideas模拟器不能运行，也有些在ideas模拟器上可以运行的游戏在Ensata上不能运行。这虽然不排除NDS游戏ROM本身的问题，但总的看来，目前NDS模拟器对商业游戏的支持还不算很完善。



←Dsemu目前不能够运行游戏。

应该说，PSP和NDS模拟器出现的目的，并不是让大家用电脑来替代掌机，至少目前不是这样。模拟器提供了一个硬件的模拟环境，在PSP和NDS上面编程开发软件时，需要使用这样的模拟环境来对软件编程的正确性进行验证。毕竟，让电脑完全替代掌上游戏机是不实际的，因为模拟与真正的PSP、NDS掌机的使用感觉大不相同。如果你喜欢的是掌机游戏，那最好还是去购买PSP和NDS，因为只有在真正的掌机上才能够体验掌机游戏的乐趣，但如果你想在掌机上面编程开发软件，那这些模拟器无疑将成为你手边最重要的工具之一。　文、编/天意

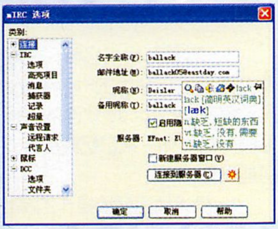
蔡林宝	掌机是男生的一部分，最初是GBC引导我，如今是GBA陪伴我，我坚信将来定会有PSP跟随我。
读者资料	14岁，男，325608，浙江乐清市虹桥镇吕宅中路68号，兴趣：打电动、看书

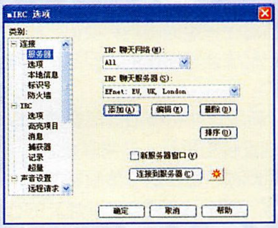
下载的另类途径mIRC

除了我们经常去的几个gba下载站点和bt下载外，我们还可以通过mIRC这个软件下载rom，下面将简单地介绍如何使用mIRC软件。

irc下载rom使用步骤：

1.首先去一些主要软件站点下载mIRC中文版软件，安装完毕后双击irc图标进入。初次使用会弹出mIRC选项，请点击左边类别菜单的连接选项，将名字、邮件地址、昵称填写完毕，备用昵称也请填写防止聊天室内有同名而无法登陆。



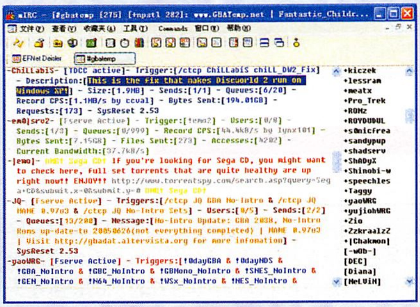


2.选择连接→服务器，IRC聊天服务器栏请选择一个比较容易连上的服务器(最好是EFnet的)。

3.点击菜单栏上的连接图标，如果成功连上服务器则会弹出频道文件夹。此时填写"#gbatemp"就能进入gba相关聊天室。

4.聊天室分为3个部分和我们经常接触的qq、网易等聊天室相差无几。用鼠标拖动选择聊天室上的文字可直接复制所选择的内容。按上和下方向键则能快速选择刚刚才输入了的命令(或文字)。聊天室常用的2个命令：

!list：显示当前所有频道信息



@find (关键词)：快速查找含有关键词的下载内容。

屏幕上如图则是下载服务器的相关信息，以下几个主要信息一定要了解：

Triggers —— 这里显示进入下载服务器的命令，以&相隔。如图只需输入"!NewAGB"就可进入此下载服务器。

Sends ——正在下载人数和同时最大下载人数。

Queues ——等待人数和最多等待人数。

Message ——这里一般用来显示最新的rom信息。

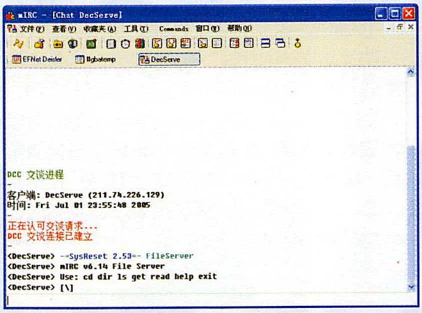
当正确输入Triggers时则会弹出下载服务器窗口，此时使用的命令多数与DOS相同。

dir ——显示目录文件列表。

cd (目录名) ——进入选择的目录。

cd.. ——退回上一级目录。

get (文件名) ——下载所选文件，输入后显示信息里包含的数字为当前所排队伍号。



经过等待后，当轮到你开始下载，mIRC会弹出相应的下载对话框，此时选择所保存的目录后按确定即可开始下载。



至此为mIRC基本的下载流程，下载服务器推荐使用yaoWRG和yujiohWRG。其实mIRC的功能远远比这里介绍的要多的多，有兴趣的可自行查找学习。

使用mIRC下载rom的主要优点为它的rom更新速度快，因为一般rom都是由外国的一些0day组织dump发布的，缺点则是一旦高峰时段排队时间则会变得非常漫长，所以耐心有限的玩家还是等国内的几个专业站点发布吧。

文/云飞50 责编/天意

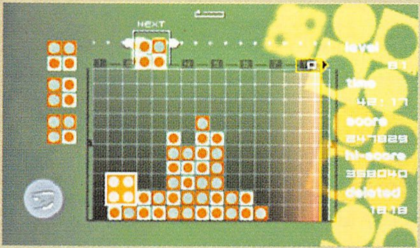
刘刚	做自己喜欢的事，玩自己喜欢的游戏，这就是我的游戏人生。
读者资料	男，24，学生，河北省唐山市路北区龙华里46楼3门503室，063020

PSP 1.50 破解面面观

第一次破解——飞棒运行

KILLER-X

PSP过于开放的开发平台，给homebrew提供了肥沃的土壤。上个月，网络上每天出现的基本上都是PSP模拟器的消息。而这些模拟器都是由于PSP的Firmware 1.00存在漏洞而安装上去的，之后SONY很快推出了1.50版的Firmware，就连随后生产的PSP都强行升级到了1.50，很明显SONY想借助BIOS文件的升级，屏蔽掉之前1.00版出现的漏洞。不料道高一尺魔高一丈，没过一个月，1.50版的Firmware也在Hacker的不懈努力下轻易被破解。先是一个名为KXploit的西班牙破解小组，放出了一段在1.50版PSP上面运行模拟器的录像，这段录像一经出现便引起了轰动效应，



随后在PSP-DEV的协助下，KXploit成功破解了PSP 1.50版的Firmware，原来于1.50版中被屏蔽了的非官方程序，可以通过两根记忆棒交替拔插的操作实现热启动引导，原先只能在1.00版中运行的所有程序，需要通过这个破解小组发明的引导步骤，辅以特殊的破解工具包生成的引导文件，达到运行所有homebrew软件和游戏的目的。

然而最先于6月15日发布的这个破解工具包以及破解方法，对不少人来说还是显得门槛太高。主要体现在以下几点：

1、需要两根记忆棒，一根用于引导破解启动文件绕过1.50版的Firmware检测，一根用于启动那些homebrew软件的应用程序。这样便必须额外花费多一条记忆棒的开支，对于普通用户可能很难接受。

2、热拔插记忆棒操作的高难度，虽说USB设备可以容忍一定限度内的热拔插操作，但如果频繁于大量的数据处理过程中热拔插记忆棒，难免会对记忆棒造成致命的伤害从而导致……虽说实际操作过程能够容忍在一定时间内更换记忆棒，这段时间是没有记忆棒读写操作的，但匆忙中难免出错，不保险。

3、每出一个新版软件和模拟器都要通过以上操作步骤来实现安装和更新，非常麻烦。

介于以上几点问题，最终这个最原始的第一版破解程序成为了少部分大胆的DIY发烧友的选择，而大部分普通用户还是选择了等待和忍耐。

接近于完美的第二次破解

经过了漫长的一周等待之后，KXploit再次在网络上给了我们新的惊喜。6月21日，KXploit小组的官方主页放出了一段1.50版PSP运行SFC模拟器的录像，这次的录像看上去没有任何疑点了，录像是从PSP开机，到直接运行模拟器。这么看来如果录像属实的话，热拔插换棒的痛苦过程将成为历史，新版本文件的破解程序在第二天，也就是时隔一周后的6月22日中午12点整正式发布。

(PSP-DEV Team)

一天时间的焦急和不安，终于随着破解软件的最新版发布而烟消云散，在1.50版机器上面单根记忆棒运行homebrew软件和游戏的梦想终于

林兆晖	选择好自己所喜爱的游戏，不要盲目地随大流。
读者资料	男，18岁，学生，广西省天等县电业公司，532800

再度实现，在最新发布这个破解文件包内，我们只需要通过专门的工具简单地把那些homebrew软件的启动文件拆分开来，将用于显示PSP上面的程序部分解出来，放到一个1.50版Firmware误认为是破损的、没有实际启动程序威胁的文件夹内，而真正的数据部分则通过与1.00版相同的方式启动。这种做法简单来说就是绕过了1.50版Firmware常规的文件检测类型，将启动部分中需要通过检测的元素隐藏在由于系统漏洞而不能察觉的文件夹内，直接启动软件和游戏的主程序。

破解文件使用方法

这第二版的1.50破解无疑是成功的，其意义不单单是终结了双棒交替热拔插启动的痛苦过程，更重要的是成功地解析了程序内部的文件构成，包括数据部分、启动图片、选择图片以及启动部分等等，这对于今后PSP上的homebrew进程将有着举足轻重的影响。而这次的软件破解安装过程，虽然仍然比不上1.00版用户的简单快捷，不过也并不算麻烦：



1、安装破解软件KXploit Tool，最新已经是0.3版。

2、启动软件选择语言，推荐英语。

3、依次填写各项参数，生成启动和显示用两种文件，具体过程如下：

在软件运行的主界面中我们看到的仍是大部分的西班牙文，不过好在设置过程并不复杂，第一行Nombre中填写的是你要安装的软件的名称，这个名称将直接显示在PSP中记忆棒中，作为你启动的程序名称。第二行Fichero PBP选择的是所要安装的软件的EBOOT.PBP文件，这就是用于破解的主文件。而第三行Unidad PSP选择的是你的1.50版PSP所在的硬盘盘符，首先你必须将PSP通过USB连线连接到电脑上面并打开PSP上的USB MODE，这时候电脑中会提示新增一个USB盘符，如果在下拉框中看不到PSP盘符的话点一下那个Refrescar键（应该是西班牙语的刷新吧……）就能看见了。

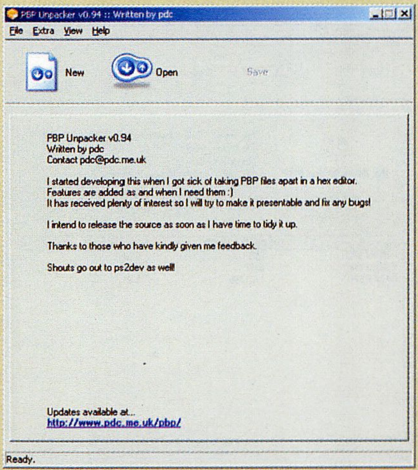
比如我要装一个SNES模拟器到我的1.50版PSP中，参数的填写就是这样：

Nombre	SNES9X
Fichero PBP	C:\SNES9X\EBOOT.PBP(假设我将模拟器解压到这个目录）
Unidad PSP	i:（假设我的PSP连接到电脑上后的盘符是I盘）

如此填写之后便可以生成破解文件了，按下右下角那个Generar Ficheros键便可以直接在你的PSP记忆棒中生成破解文件了。此时关闭PSP的USB连接模式，切换到PSP的记忆棒中，便可以看到刚才生成的一个模拟器启动图标，以及一个破损的目录。破损目录包含的是模拟器的检测程序和图标部分，而那个启动图标则是破解小组的软件生成的、可以在1.50版中运行的模拟器程序，启动那个模拟器图标之后，你就会发现模拟器的运行与1.00版的PSP运行没有任何区别了。

如何还原模拟器原始图标等信息

细心的玩家可能会发现，虽说1.50版的PSP通过并不算复杂的破解过程后能够像1.00版一样正常运行模拟器了，但模拟器的图标却是Hack小组KXploit的样式，并没有恢复模拟器原来的图标模样，实际上这只是Hack小组自己加上去的，毕竟破解方法是他们想出来的。不过实际上



陈忠铭 游戏世界中的每位玩家都会成为我的朋友。
读者资料 男，17岁，学生，广东省四会市陶丽新苑二街三座二楼62号，526200

我们可以通过另一种稍微复杂的方式来让模拟器图标还原，这需要对PSP记忆棒内部的文件及目录结构拥有一定了解的人才能尝试，不过即便尝试失败，对你的PSP以及记忆棒不会有也不会有毁灭性的伤害。做好心理准备后，就跟在下进入这第二种破解文件的生成步骤吧：



首先我们需要一个名为PBP Unpacker的软件，这个软件用于打开PSP的启动文件PBP的各项参数和结构，从中我们也可以了解到那些homebrew软件和模拟器的大致结构和启动原理，之后通过软件的编辑和导入导出、分割合并等操作，实现模拟器和软件图标的还原。实际上步骤也不是很复杂，不过对于第一次使用的人来说应该算是有点难度就是了，至少本人就是。

PBP Unpacker这个软件的最大作用就是可以分析PBP文件内部的信息，我们首先要了解1.50版的PSP中模拟器的存放规则，在记忆棒的PSP\GAME\目录下，任何一个模拟器的放置都遵循一定的规则，那就是分为两个目录存放。用上面的SFC模拟器为例，假设我们已经用上面的第一种方法生成了模拟器的1.50版破解文件，那么在记忆棒的PSP\GAME\目录下将有SNES9X和SNES9X%这两个目录，第一个目录存放着模拟器的数据信息，第二个目录存放着模拟器的启动检验程序和图标信息。我们现在要做的，就是把第二个目录中的图标信息还原成原模拟器图标，替换掉一成不变的KXploit小组图标。



将PBP Unpacker软件安装到电脑上，之后点击桌面上的软件的图标打开软件的主界面，之后明确并按照以下几个步骤制作之后便能够很快水到渠成：

1、从原始发布的模拟器PBP文件中导出所有用于重组的信息。

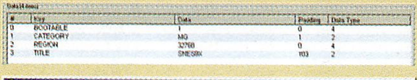
我们用PBP Unpacker上的Open键打开从网上下载的SFC模拟器SNES的EBOOT.PBP文件（注意是下载的原始文件而不是破解过的文件），会看到文件中包含三个部分：

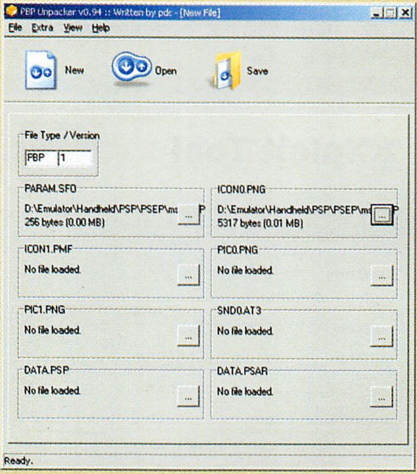
PARAM.SFO——包含模拟器的版本、作者、区域等信息

ICON0.PNG——包含模拟器的启动图片位图元素

DATA.PSP——模拟器的程序主体部分

选中这三个文件点击鼠标右键，选择Extract...，导出到某个目录下。





2、修改并组合出用于1.50版启动的部分。

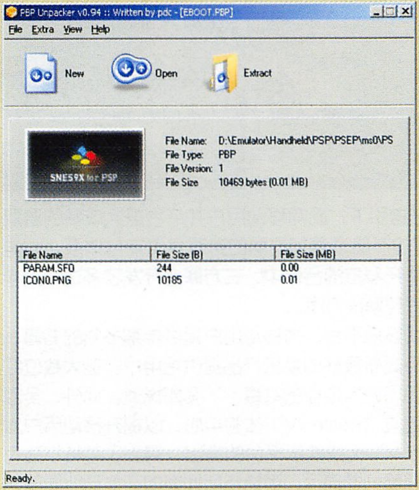
用软件打开导出后的PARAM.SFO文件，会看到一些熟悉的信息，这里面的参数基本不用改，而且在模拟器更新之后重组的启动部分也不用每次都修改。如果你不是想在更改模拟器的版本的时候经常来修改这里的信息的话，就把TITLE那项改为泛指的SNES9X就行了（其实就是去掉了版本号采用了一个统称），修改的方法就是双击某行打开详细分栏，修改完毕后保存为原文件就行了。

模拟器的ICON0.PNG文件也可以修改，如果你觉得原来的图标不好看的话还可以自己用软件

李景暄	天下玩友是一家。
读者资料	男，16岁，学生，浙江省台州市椒江区开元小区23-2-601，317000

编辑制作一个更好的，最后存为144x80的24位色同名PNG文件就行。

以上两项修改完毕之后，便可以开始重组了。点击PBP Unpacker上的New按键，会弹出制作一个新的PBP文件的选项框，软件的功能十分强大，可以自己定制PBP文件的各项参数，但我们只需要将简单修改过的PARAM.SFO和ICON0.PNG两个文件调入就可以了，调入方法是点击每个选项后面的浏览按键（也就是...按键），之后选择刚才导出并修改完毕的文件。接下来把PSP连接到电脑，点击软件上的Save图标，将该文件保存到记忆棒的PSP\GAME\下的SNES9X%目录下（这个目录就是用于存放模拟器启动信息的目录），如果之前用过第一种破解方法，那么这时候会提示是否覆盖原文件，选是就行了。



3、导出用于1.50版的模拟器主程序部分。

看到这里大家可能已经明白，DATA.PSP就是在1.50版下运行的模拟器主程序部分，我们将这个文件直接拷贝到记忆棒的PSP\GAME\下的SNES9X目录下，并改名为EBOOT.PBP（如果之前用过第一种破解方式存在同名文件的话删掉原文件再改名）就行了。

这时候用你的1.50PSP进入记忆棒游戏那块，便能看到模拟器的图标已经不再是破解小组的标志了，而是自己定制的图片，启动模拟器也没有任何问题，到此为止破解就算大功告成了。

由于笔者本人为了玩到近期的新游戏《朱红之泪》，而不得不对psp进行了升级，使得原来可以正常玩模拟器的psp曾经一度陷入半瘫痪状态，眼看着天天模拟器在更新，却玩不到，心里确实很难过，好在经常去国外网站闲逛，顺便留心了一下psp破解方面的消息。最初就在预料之中的1.5版破解居然就这么出来了，只是没想到来到的这天居然这么快，虽然开始的破解步骤比较复杂，而且还需要另一条记忆棒，无形之中给玩家带来了额外的投入资金，但是毕竟是成功的第一步。接后而来的喜讯实在让人们振奋了好一阵子，单条记忆棒配合引导程序就可以在1.5版上玩模拟器。然而由于笔者不是使用的1.52版的psp测试破解，所以无法得知除了1.5版以外的其他更高级版本是否也支持破解运行的程序呢。不过猜想sce的1.52升级是在破解之前，所以1.50版破解中使用到的漏洞，sce并未对此进行封堵，应该也是可以运行破解程序的。猜想近期内sce可能想要再次借助升级psp的版本来堵截安全漏洞，下一个版本应该就是1.60版了吧。倒是当时宣称的港版和台湾版的行货将在更新psp版本时追加繁体中文系统的承诺至今仍未兑现。看来今后sony厂家和破解者之间的战斗将仍然会继续下去。奇怪的是加密和接密技术在国际上相当出众的台湾hacker们到是对此相对低调，整个破解几乎都由西班牙的这些hacker独立进行。

编者按：最近据闻SONY准备再次升级，新的PSP版本号一切未知。那么HACKER们是不是又得面临一场新的挑战了呢？矛与盾自古来就是不可调和的对立者，不管是谁更强，收益的都将是我们的玩家。到底是支持SCE玩UMD游戏还是玩模拟器，一切皆看玩家的取舍了。上文作者态度并不代表本杂志的观点。要想玩到好游戏请支持正版和行货，抵制盗版。（虽然很多人还处在贫困线上挣扎）



↑最新的消息，一英国人已经发明了将任意高版本的psp的版本降到1.0的方法了。

文/马克小白 编/天意

掌上风暴

文/安娜
责编/雪人

盛大数位红+英特尔=?



2005年6月22日，移动游戏内容提供商盛大数位红携手英特尔公司，在京共同召开发布会，摩托罗拉作为最主要的合作方，也出席了会议。会上，盛大数位红面向移动用户隆重推出了"game-V"无线娱乐平台，同时还推出针对摩托罗拉高端娱乐手机E680i（基于英特尔移动多媒体技术）的18款精品手机游戏。盛大数位红CEO吴刚表示，在英特尔与摩托罗拉的支持下，"game-V"无线娱乐平台将给中国的移动用户提供一种与以往无线增殖业务截然不同的体验模式。据吴刚介绍，"game-V"无线娱乐平台是在盛大整合互联网、IPTV和无线互联网的整体发展战略指引下，面向移动用户并结合盛大成熟的游戏付费游戏体系而全新打造的娱乐精品，而盛大丰富的产品资源与成熟的游戏点卡支付体系，则是"game-V"这个品牌独有的优势。在与英特尔及摩托罗拉的合作中，三方联合开发了多达18款手机游戏，也为移动用户提供了从硬件端到软件端的完整解决方案。

"除了游戏外，我们还将通过'game-V'无线娱乐平台，为移动用户提供丰富多彩的书籍、音乐、彩铃、彩信等娱乐内容，同时将全力引进国外最新最好的娱乐产品提供给用户。盛大数位红与英特尔将会全力将娱乐产业的蛋糕做大，以期实现用户与企业的共赢。"吴刚说道。此外，吴刚还透露，公司针对该平台，计划在全国数十个地方建立"game-V"体验中心，以提升移动用户对"game-V"无线娱乐平台的认识。自然，"game-V"无线娱乐平台的推出，得到了英特尔强有力的技术支持。出席会议的英特尔公司中国区总经理赖一龙表示，英特尔所拥有的在全球业界领先的移动多媒体技术，将是"game-V"无线娱乐平台的坚强技术保障。"英特尔移动多媒体技术，将带给移动用户更多全新的包括网络、语音、图像、娱乐、商务等诸多方面的丰富体验，使移动用户享受到PC般的强大性能和可靠的高安全性。"赖一龙说道。

而此次会议上盛大总裁唐骏的亮相，也显示出盛大对"game-V"无线娱乐平台的重视。据唐骏透露，盛大和英特尔的战略合作始于2004年6月，双方携手促进与数字家庭相关的软件开发工作，联手为各种设备开发完善的在线互动娱乐解决方案，包括基于英特尔芯片架构的电脑、电视机顶盒和手机等。双方的共同目标，是围绕互联网、电视、手机等三个平台构建一个完整意义的互动娱乐内容平台。会后，唐骏在接受采访时表示，公司对"game-V"无线娱乐平台非常重视，并将全力支持该平台的推广。此外，唐骏表示盛大的手机端合作对象除摩托罗拉外，目前还没有与其他手机厂商合作的计划。

一直以来，盛大就在为"打造娱乐迪斯尼帝国"进行不懈地努力，除游戏外，盛大还在IPTV方面有不少动作，日前就与上海文广签署了IPTV方面的合作协议。此外，业界盛传盛大的即时通讯产品"圈圈"（一款类似腾讯QQ的软件）也即将面世。不过，唐骏对"圈圈"的口风甚紧，没有透露具体面世时间。

张伟	前不久，我那命苦的GBA因为跟着我的同学去玩卡丁车，怎料它一不小心摔出了卡丁车，这真是……55555
读者资料	14岁，男，610031，四川成都第二十中学校初2006级6班，兴趣：游戏

微软加速Windows Mobile进程



2005年6月，一年一度的微软移动与嵌入式开发者大会在京召开。此次大会旨在与来自全国各地的开发精英们深入地探讨Windows Mobile与Windows Embedded操作系统精彩纷呈的新技术、新热点，并且展示基于Windows Mobile与Windows Embedded操作系统最新技术而付诸实施的终端成果、成功案例及商业模式。众所周知，应用软件的多寡决定了一个平台是否会在竞争中胜出。微软作为目前三大智能手机平台提供商之一，它旗下的Windows Mobile系列一直都不愠不火，究其根本，最主要的问题还是出在软件数量较少这一原因上，因此微软专门举办了此次大会，不仅能够帮助开发者利用已有的资源、节省开发时间，还为开发者提供了灵活易用的开发平台。同时，微软还将为开发者提供足够的市场支持，推广其开发成果。

作为目前移动设备应用不可缺少的娱乐软件部分，移动游戏软件在未来的移动技术及应用开发中已经开始逐渐展现它的迷人魅力，此次大会上可领略到来自国内多家知名移动游戏软件开发公司带来的优秀产品，其中《核金发条》、《重装坦克》、《凌云壮志》、《金银岛》、《金属风暴》等移动手机游戏更是其中的代表之作。《MetalStrike-核金发条》这款新型动作游戏曾作为中国国内最具有代表性的基于手持式移动设备的优秀游戏软件，参加Intel 的海外推广发布活动，并被Microsoft，Handango，Orange推荐签约成为全球六支首批支持Microsoft Windows Mobile Smartphone游戏之一。另一款《Tankforce-重装坦克》以半开放式的2D-3D射击环境和全屏爆破效果的场景，斜45度视角的单人动作射击游戏被Motorola摩托罗拉选用于Motorola多款系列手机之中。

《恋爱IQ测试》正式运营





来自史克威尔艾尼克斯公司原味奉献的手机游戏《恋爱IQ测试》已经开始正式运营。《恋爱IQ测试》是一款手机WAP游戏，它是根据日本最流行的“犬类别占卜”方法及全国会员统计数据制作而成的。这款游戏可以多方面多角度测试你个人的性格，帮你了解异性普遍的心理，增加恋爱成功几率，无论结果成败都没关系，重要的是迈出了尝试的第一步。玩家在游戏中可以邀请和自己答题成绩相似的会员一起做题，与其他会员热烈交流，共同探讨情感的真谛，发展恋人和朋友。腼腆的你从此将爱说出口！更有丰富的恋爱格言，让你学到更深刻的恋爱体会。如果你已经到了谈婚论嫁的年纪，而且想成为个中高手的话，那就登陆游戏的官方网站开始你的恋爱高手之路吧！在这个官方网站你不但可以一秀自己的玉照，而且还可以在“爱情居委会”和各路恋爱高手交流爱情经验和心得，当然，在这里你也可以进行专业的爱情咨询。

陈瑞彤	游戏的精髓不在于画面，而在于游戏性，以及随时随地想玩就玩的随意性。
读者资料	21岁，男，200433，上海杨浦区国定路777上海财经大学13号楼214室，兴趣：电玩、动漫

本期PDA游戏 TOP5

Gonz Age

游戏类型：RPG　　上市日期：2005年6月
官方网站：http://piesoft.net
适用机型：Pocket PC

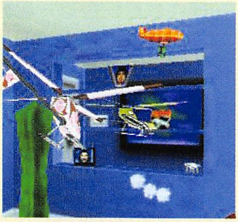


一款蛮荒时代的探险游戏，某天你所扮演的科学家被一群恶棍使用时空穿梭机送到了蛮荒时代，在这里你要面对各式各样的妖魔鬼怪，从猛犸象到各种野人，甚至还有疯狂的钻头博士……不过还好你随身携带了一些先进的科学仪器，借助这些仪器，你摇身一变成为了蛮荒时代的“超人”。这款游戏设定了两种难度和19种可爱的敌方角色，游戏的画面声效都很轻松明快，玩起来非常轻松。

3D Chopper Fight

游戏类型：STG　　上市日期：2005年6月
官方网站：http://www.clickgamer.com
适用机型：Pocket PC

在这款游戏中玩家将要控制一架遥控直升飞机来完成一些“军事任务”，包括将书架上的玩具小熊定点清除，将餐桌上的花瓶打碎等艰巨任务。这款游戏采用了全3D表现方式，整个游戏全部为即时3D演算，画面十分艳丽，以至于笔者在游戏过程中有时会眼花到找不到自己的飞机。游戏共有7大关。每一关为一个房间，一场史无前例的空战将在……浴盆上空展开！



互换钻石矿2

游戏类型：PUZ　　上市日期：2005年6月
官方网站：www.popcap.com
适用机型：Pocket PC；Palm OS

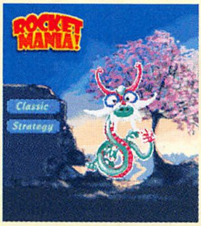


还记得《钻石迷情》吗？这个游戏的风格与《钻石迷情》十分相似，但比《钻石迷情》更加好玩。这款游戏与以往连宝石的游戏大同小异，它的最大魅力之处就是耀眼的画面和清脆的音效，另外再加上钻石本身对MM们的杀伤力和相对简单的游戏规则，令无数玩家乐不思蜀。游戏的规则很简单，把颜色、形状相同的钻石排成一排即可，数量越多得分越高，一起挑战一下吧。

RocketMania

游戏类型：PUZ　　上市日期：2005年6月
官方网站：www.popcap.com
适用机型：Pocket PC；Palm OS

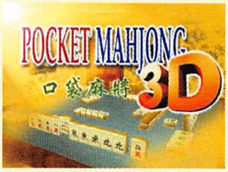
《RocketMania》是益智游戏的制造基地Astraware公司出品的一款智力游戏，它还有个中文名字叫做《中国烟花》。这款游戏的背景具有非常浓厚的古代中国色彩，在这个游戏中玩家的任务就是把游戏画面中央的那些散乱无章的烟花引线连接起来，将游戏画面最右边的烟花全部燃放出去。当然，在游戏中还为我们提供了一些魔法道具，擅加利用就会达到事半功倍的效果。



口袋麻将2

游戏类型：TAB　　上市日期：2004年3月
官方网站：http://www.pdaonline.com.cn
适用机型：Pocket PC

虽然这款游戏不是最新作品，但在这个炎热的夏天，它却是解暑消热的最佳良方，故此推荐。知道3缺1有多痛苦吗？现在你就不会了。这是一款全3D界面的麻将游戏，同时它还配有真人发声。作为国内最流行的一种桌上运动，麻将可谓无处不在。就连周杰伦的歌词里都在唱着东风“碰”，可见这种古老的运动项目魅力真的是很大哦！非要找够四个人才能玩吗？在你心爱的PDA上安装完这款《口袋麻将》后，你就再不用为找不到牌友而发愁了。



石光	近期GBA已被PSP和NDS压得喘不过气，看来昔日老大哥也该退休了。
读者资料	17岁，男，天津河东区富民路干休所120号，兴趣：12-3-201，兴趣：游戏、动漫

本期手机游戏 TOP5

佣兵天下2

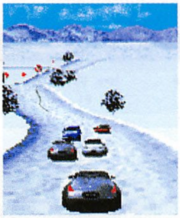
游戏类型：RPG　上市日期：2005年6月
官方网站：www.mig.com.cn
适用机型：Java



《佣兵天下》是一部根据说不得大师的同名小说改编的系列游戏，这部小说在幻剑书盟等知名的文学网站均排名前三，相信喜欢奇幻文学的朋友对它应该不会陌生。最新的《佣兵天下2》以大人气小说作为故事主线的RPG剧情，并以两位主角的故事贯穿全剧，因此其剧情可以说是本作的一大卖点。值得一提的是，在游戏中还会独家披露小说的隐藏情节和一些在小说中鲜为人知的事件。游戏中的秘密绝对是《佣兵天下》迷们难以抵抗的诱惑！此外，游戏的魔法系统也十分华丽、复杂，而且还加入了多人对多人的战斗模式，使游戏更加激烈有趣。

3D极速传说

游戏类型：RAC　上市日期：2005年6月
官方网站：www.kingcourage.com
适用机型：Java



在这款《3D极速传说》中，玩家将驾驶当今最流行的赛车加入到城市街道的狂飚洪流之中，体验街道与城市之间速度与激情的撞击。游戏中会出现各种磨炼车手意志的赛道环境，玩家将要在阴、晴、雨、雪等天气效果及路况下进行比赛，依赖良好的驾驶技巧和比赛经验，与对手角逐，最终取得成功。另外，这款游戏采用了全新的制作引擎，游戏中玩家不仅能体验到爽快的速度，还能感受到地形高低起伏的真实感。

欢乐三国

游戏类型：SLG　上市日期：2005年6月
官方网站：www.magma-land.com
适用机型：Java

话说三分天下，分久必合，因此刘，关，张三兄弟决心在这乱世中干出一番事业来……在这款模拟策略类游戏中，“三国故事”完全被定义为另一种味道：神勇无双的张飞居然是个搬运工，精于政事的孙乾竟然是个建筑工……在这款游戏中登场武将多达200多名，建筑类型24种，另外还有16种不同类型的资源，12种完全不同职业。游戏采用2.5D视角，游戏构图设计相当细腻，铁匠部外墙上的烟痕迹清晰可见，琉璃瓦的质感也还不错。仔细观察，你可以看到树木，农作物等的生长过程。此外，游戏中还加入了天气的变化，天气变化对游戏里的工种影响非常之大，如果掌控好两者之间的关系，那会收到事半功倍的效果。



大航海传奇

游戏类型：RPG　上市日期：2005年6月
官方网站：www.game133.com
适用机型：brew



《大航海传奇》是一款由国内游戏商打造的“大航海时代”。伟大的海洋辽阔而神秘，伟大的海洋和那神秘的未知世界让无数航海勇士魂牵梦绕……《大航海传奇》的故事情节非常曲折复杂，游戏由2个相互关联的独立剧本组成，一是伴随郑和远下西洋，二是协助异国的少女开辟前往东方的航路，玩家可在游戏开始时自由选择。这款游戏具有宏大真实的世界地图，各港口位置及板块形状都符合现实世界的真实地理，对于具备一定地理知识的玩家有了实践验证的乐趣，而对于不完全明了者会有探索学习的乐趣。为了梦想和财富，扬帆起航吧！

恋空

游戏类型：PUZ　上市日期：2005年6月
官方网站：http://www.sega.com
适用机型：i-mode



最近SEGA公司正式开放了FOMA系列手机专用游戏《恋空—留有你微笑之街》。本作是一款标准的恋爱游戏，玩家在游戏中可以结识性格各异的女孩子，并且通过约会等方式博得女孩子的芳心。游戏在画面与音乐方面的表现都达到了同类手机游戏的领先水平，对于一款恋爱游戏来说这样的素质已经十分出色。游戏还附带了丰富迷你游戏等附加要素，算得上是非常超值的作品，相信这款游戏对于广大心跳粉丝们绝对是一款“心跳的回忆”。

高宇	PSP画面一流，NDS娱乐无双，GBP小巧可以，WSC前卫时尚，希望下一代掌机能同时有以上特点，就更显完美。
读者资料	22岁，男，212413，南京财经大学红山学院21号信箱，兴趣：游戏

最权威的口袋站带来最全面的口袋资讯



责编/暗凌

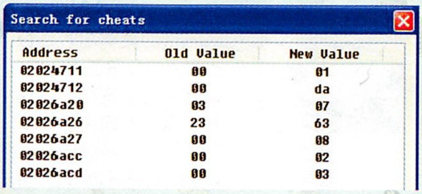
金手指开发教程

模糊搜索(下)

到此，全图鉴的搜索修改全部完毕，大家是否领悟了模糊搜索的技巧了呢？为激发大家的兴趣，下面出个小小的问题：游戏初期得到的是方圆图鉴，通关后才升级为全国图鉴，怎样可以在游戏一开始就能使用全国图鉴呢？这个要比搜索全图鉴难度高些。下面就为大家介绍全国图鉴的修改，同时我们会用到刚才提到的内存查看器。

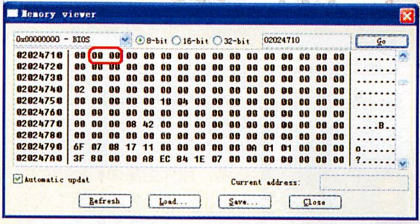
好，首先是准备工作。与全图鉴类似，我们要两个存档：初始的和通关后升级了图鉴的。然后打开游戏，读取初始存档，唤出修改器。这里有必要提一句了。和全图鉴搜索不同，全国图鉴我们完全不能知道它的存储方式。它可能只有1字节，00代表方圆图鉴，FF代表全国图鉴；也可能有4字节，00000000代表方圆图鉴，FFFFFFFF代表全国图鉴；甚至可能用许多字节存了一些不知道是什么意思的数值来表示。所以我们只能把数值的长度定为1字节，这里我们采用了牺牲效率来提高精度，有时是迫不得已的。因为使用1字节，所以可以预见：搜索结果中，垃圾数据就很多了，所以这里提议大家选择的2个存档尽可能相似，如抓宠数最好一样，防止全图鉴的干扰；主角所处位置一样，防止画面坐标与地点数据（也就是以后会要用的地点转移金手指）的干扰，其它的还有许多因素。总之，尽可能一样吧。

以后的搜索方法和全图鉴的完全一样，运气好的话，大家应该可以得到以下结果：

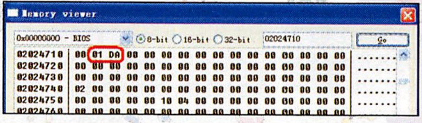

Search for cheats

Address	Old Value	New Value
02024711	00	01
02024712	00	da
02026a20	03	07
02026a26	23	63
02026a27	00	08
02026acc	00	02
02026acd	00	03

这是本搜索的极限了，是在所有情况完全一样的条件下搜出的（就是已经使用了金手指）。如果是2个档都在通关后，一个档是升级前，一个档是升级后，可以将范围减少到15个地址。面对这些完全摸不着边的数值，哪个才是我们要的呢？下面打开前面提到的内存查看器，右上角输入我们找到的第一个地址：02024710（这里不输02024711是为了首地址的个位是0，便于数地址），换到图鉴升级前的档，会看到下图：



注意红框里的两个数，就是02024711，02024712的值，下面继续剧情，一直盯着这两个值，我们发现这两个值一直不变，到博士升级完图鉴时，我们会看到下图：



王辰飞	我们拿着《掌机迷》这个指南针，便可以在掌机地图上寻出自己想要的宝藏。
读者资料	17岁，男，300270，天津大港区大港一中高一6班，兴趣：游戏、篮球

这两个值变了，现在可以基本肯定，这是我们要的数据。换回升级图鉴前的档，锁定这两个值，我们发现图鉴并没有升级。猜测还有地址控制着图鉴的状态。继续试下去，时刻注意内存里数值的变化，我们发现：02026a20，02026a26，02026a27，02026acc，02026acd都具有和02024711一样的性质：只有在升级图鉴后数值才发生改变。我们尝试锁定这些地址，发现图鉴可以切换成全国图鉴了。

在本次搜索中，内存查看起到了监视我们搜索到的地址数值变化的作用。因为有的地址值虽然会和我们所需的地址的值一起变化，但总有不和我们所需的值一起变化的时候，因为它毕竟不是控制那种变化的单元。但因为我们无法准确地得知它变化的时间，也许在我们搜索时它又变回来了，就会使模糊搜索无法排除它。如果我们一直看着这些数据的每一个变化，就不会被这一假象骗过，从而找到正确结果。

另外，还有一种情况会使用到内存查看器。大家是否注意到我们使用的地点转移金手指？对，用内存查看器，我们就可以在知道控制地点代码的地址位置的前提下，获得我们所需的所有地点的代码，而不用每次换地点后，重新搜索该地点的代码值，省去了许多不必要的劳动。这就是内存查看便利的地方。大家可以自己看看，自己去体会。

到此，口袋妖怪里模糊搜索的常用方法就介绍完了。其实这个方面对于其他的游戏也同样适用，修改是一件需要亲身尝试才可以学会的技巧，而模糊搜索的成败在很大程度上取决于修改者的经验。只有不断练习，才能把握其中的奥妙，这里由于篇幅原因，只能介绍简单的技巧，希望大家能以此为起点，继续学习与实践。

文/Triton



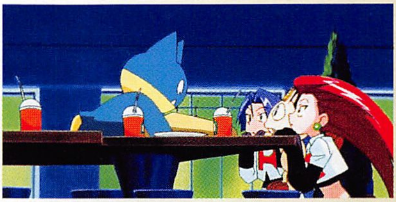
口袋音乐鉴赏

大家好，口袋基地的音乐鉴赏栏目第一次同大家见面了！一道好菜需要色香味俱全，而一款好游戏自然也少不了娱乐和视听的多重享受。从本期开始，我们同大家一起赏析一下口袋妖怪中的经典曲目，品味一下口袋中的天籁之音。初次难免有这样那样的缺点和不足，请大家多多批评指正，您的意见就是我们前进的动力。

这次为大家奉上的是04年度的剧场版《裂空的访问者》的主题曲，曲名为《L·O·V·E·L·Y～梦见るLOVELY BOY～》，相信看过这部剧场版的朋友对这首歌一定有很深的印象。虽说这部剧场版在情节方面只能用“平庸”来形容，但是宏大的场面和众多人气角色的倾情演出，还是相当值得口袋爱好者一看。在动画中，当战斗都市现出罕见的极光，小智和诸位伙伴以及口袋妖怪们在公园中一起游玩嬉戏，度过这个不眠之夜时，音乐的旋律随之响起。可爱的口袋妖怪们憨态可掬的表演令人忍俊不禁，而配合着这欢快甜美的歌声，我们观众们和小智一行人的笑容也越发灿烂。当然，可爱又迷人的反派角色——活宝火箭队三人组同样也少不了来出场作秀。当主角一行人最后离开战斗都市，与伙伴们依依惜别时，伴随着歌声这部剧场版也完美地落幕。口袋动画可以被指责为低龄而缺乏深度，但当我们看完动画，回味着优美的歌声时，会发现其实我们最需要的，还是童年的无忧无虑和友情。（本曲可以在这期光盘找到）



↓演唱者Tommy february6的玉照。



歌曲信息

曲名：L·O·V·E·L·Y～梦见る LOVELY BOY～
作词：Tommy February 6
作曲：MALIBU-CONVERTIBLE
演唱：Tommy February 6
收录专辑：L·O·V·E·L·Y～梦见る LOVELY BOY～

撒菱战术浅析

撒菱（まきびし）这个技巧的作用是使对方的PM上场时受到伤害（浮游特性和飞行系PM除外），在金银水晶版中只能使用一次，每次对方PM受到的伤害仅为HP最大值的1/8，对战局影响颇微；但自红蓝宝石版开始，这个技巧的性能被大幅度强化，可以不断使用三次，伤害依次为1/8、1/6、1/4。伤害达到1/4时，对战局的影响可就不是一点半点了。正因如此，撒菱这个技巧一下子脱颖而出，成为一种实用性很强的主流战术。那么我们就来分析一下如何利用这种战术来克敌制胜吧！

口袋妖怪的对战一般少不了互相的周旋与消耗，因此PM的交换是少不了的。虽然每次因为撒菱而受到的伤害并不算很高，但由于交换次数多，累计起来可就不是一个小数目了。虽然浮游特性和飞行系的PM可以免遭撒菱带来的伤害，但是在一支队伍中，也不太可能全都是这样的PM，所以撒菱还是不愁没有用武之地的。我们先来看看有哪些PM能够学会这个技巧吧：

编号	PM名	HP	物攻	物防	速度	特攻	特防
091	铁甲贝	50	95	180	70	85	45
139	多刺菊石兽	70	60	125	65	115	70
205	核果兽	75	90	140	40	60	60
211	千针豚	65	95	75	85	55	55
227	盔甲鸟	65	80	140	70	40	70
315	双色玫瑰	50	60	45	65	100	80
332	仙人掌	70	115	60	55	115	60
362	鬼面冰	80	80	80	80	80	80
386	迪奥西斯各形态	各形态种族值不同					

这些PM中，除去神兽迪奥西斯，除去防御能力偏低的千针豚、双色玫瑰、仙人掌，剩下都是比较常见的用来撒菱的PM。其中盔甲鸟和核果兽物防方面没有弱点，本身防御能力也非常强，顶着对方物攻PM的攻击进行撒菱是家常便饭，使用起来相当容易。不过，由于“高速旋转（こうそくスピン）”这个技巧能够清除掉场上的撒菱效果，而盔甲鸟和核果兽在攻击方面都是软肋，所以当它们撒菱的时候，往往也是对方的PM上场使用高速旋转来清扫障碍的时机。这导致它们虽然有较多的机会去进行撒菱，但弊端是效率不高。此外，三磁怪（レアコイル，编号082）是它们的克星，若不够谨慎的话，当自己洋洋得意的撒菱时，三磁怪很可能就悄悄的地现身了，因为无法逃脱，所以只能等死。



↑盔甲鸟在撒菱战术中，扮演者举足轻重的角色。

多刺菊石兽、鬼面冰和上面两只PM恰好相反，它们防御能力不是很出色，但攻击方面就要好一些。虽然它们难以像盔甲鸟和核果兽那样自如的撒菱，但也可以利用自己的攻击能力对对手进行压制，从而找到一些撒菱的机会。当然，对“高速旋转”的应对措施是它们最大的优势，尤其是鬼面冰，凭借地震（じしん）、影球（シャドーボール）、冷冻光（れいとうビーム）三个技巧，可以对不少能高速旋转的PM形成有效打击，如宝石海星（スターミー，编号121）、粘土娃娃（ネンドール，编号344）等，但面对水箭龟（カメックス，编号009）、铁甲贝等还是有些无能为力。多刺菊石兽也是类似作用，虽然攻击力更强，但由于技巧匮乏和属性问题，作战能力未必赶上鬼面冰。

铁甲贝则是综合了两种类型的特长，既有较高的防御能力来保证撒菱的机会，又有一定的攻击能力来对一些会高速旋转的PM进行打击。这也是笔者最喜欢用来撒菱的PM。不过作为万金油的铁甲贝，防御力虽高，但由于属性问题，实际防御能力远远要低于盔甲鸟和核果兽，攻击方面也存在着技巧匮乏的弊病，另外再加上不可忽视的特防缺陷，使用起来一定要万般小心。不过，用多了就会发现，在这些撒菱的PM中，它的潜

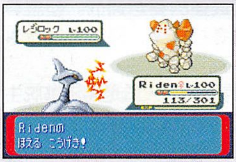
刘仁慧	玩不同的游戏，会有不同的心情，所以游戏是最好的改变心情的方法。
读者资料	17岁，男，116031，辽宁大连甘井子区金桥高中高一1班，兴趣：HIP-HOP、篮球

力才是最大的。

只是撒菱还是不够的，因为撒菱的伤害是建立在对手交换PM的基础上。虽然对手会尽可能减少交换PM的次数，但我们要主动逼迫对手进行交换！这种强迫交换的手段有很多，其中寄生种子（やどりぎのタネ）、剧毒（どくどく）、吹飞/吼叫（ふきとばし/ほえる）、虚张声势（いばる）、哈欠（あくび）等是使用频率较高的技巧，推荐大家优先使用。寄生种子和剧毒都是打消耗的优秀技巧，中了这招的PM基本上失去了持续作战的能力，唯有尽早换下场才能避免更大的损失。适合用这种技巧的人选非常多，这里推荐189号毽子棉，配招为替身（みがわり）+寄生种子+催眠粉+剧毒，虽然防御不高，消耗能力却非常强，利用催眠粉先得手后，就有机会安全地使用寄生种子，再配合替身和剧毒的作用，使得对方大部分PM疲于奔命般的换来换去，却找不到机会直接给毽子棉造成伤害。

吹飞和吼叫能让对方PM直接下场，不过由于是后制出招，所以必须要以承受对方的攻击作为代价。不过对于像盔甲鸟、水君这样防御高而弱点少的PM，承受一些攻击不是什么大问题，所以常常能看到撒菱完成后，它们上场不断地使用吹飞或吼叫，把对方赶来赶去的情形。当然，还有一些例外情形是可以利用的，首先就是梦话（ねごと）+吹飞/吼叫的COMBO，这时候可以凭借速度优势优先使出吹飞或吼叫将对方驱赶下场，而不用担心受到攻击；另一个就是利用鹦鹉学舌（オウムかえし）来模仿吹飞/吼叫，一旦成功后就可以在保证速度优势的前提下，不断将对方驱赶下场，不给它们喘息之机。





↑盔甲鸟使用撒菱，不断使用三次，然后使用吼叫。



↑对方被吼上来的海马龙还没开打就先损失25%的HP。

虚张声势自绿宝石起可以被大部分PM所领悟，配合替身的话有较好的封锁能力。在替身的保护下，对方即使顶着混乱的状态，也只能够勉强去击破对方的替身，但由于无法给对方造成实质伤害，反倒会因为混乱攻击自己而白白损失不少HP，所以只得换下场来摆脱混乱状态的纠缠。利用这个手段，再配合撒菱的效果，对对方有生力量也是一个不小的打击。哈欠则是比较老套的办法，对方与其被哈欠催眠，倒不如主动换下场，比起吹飞/吼叫来说，它的好处是能迫使对方主动花费一回合交换PM，减少了对方的行动机会。



←夜鬼王是撒菱战术的最后一道防线。

类似以上的手段还有不少，目的都是为了增加对方的交换次数，以便发挥我方撒菱带来的效果，限于篇幅，这里不再多讲，大家可以按照以上范例来举一反三。下面我们需要说明的一个重要问题，就是如何去应对高速旋转。

上文已经提到，高速旋转能够清除掉撒菱的效果，有经验的玩家往往会准备一个PM来进行高速旋转，以消除撒菱带来的不利影响。对于撒菱一方来说，辛辛苦苦撒了三次后却被对方高速旋转一次性清除，这显然是没法接受的事情。不过道高一尺，魔高一丈，利用鬼系PM可以使高速旋转无效，方法就是当对方打算高速旋转时，立刻换上鬼系PM即可。最适合的鬼系PM人选就是356号夜鬼王了，它防御能力居于中上，回复能力也很强，就算对方没有使用高速旋转而是直接攻击，也无法轻易将它击倒。既然是作为保护撒菱的最后一道屏障，那么自然要保证自己的存活，配招推荐使用鬼火（おにび）+痛平分（いたみわけ）+睡觉（ねむる），最后一招使用保护、夜影、黑眼神、替身任意一个均可。由于它的目的主要还是为了配合撒菱，所以平时就不要让它和对方的PM过多的纠缠了。使用耿鬼也是一个不错的主意，不过它就不是用来纯粹的抵抗高速旋转了，这里不再赘述。

撒菱战术应用起来相当广泛，而使用起来也简单方便，深受玩家欢迎。以上所述的仅仅是撒菱战术的基本框架，至于如何发挥并融入到自己的队伍中来，就要靠玩家不断发掘摸索了。大家有兴趣的话，在对战中不妨感受一下这个战术的具体效果。

文/koflover

李岩	学业的压力让人心力交瘁，但游戏，却可以使我无比地快乐。
读者资料	18岁，男，451450，河南中牟县新一高0620班，兴趣：吃、睡、玩



史艾帝国

魔王的传说（一）

在DQ的世界里，活跃着这么一群怪物，他们或有着很大的野心，或背负着悲惨的命运，或保持着沉睡……但它们有着一个共同点，那就是实力强劲！在DQM中,这些怪物都被统一规划为???系（一般称为魔王系），在这些怪物的背后,都有一段故事。（有些怪物在一些作品中没有什么存在感，因此就不予以介绍了。）



名称：龙王
(りゅうおう)
出现作品：DQⅠ、DQⅡ、DQⅢ、DQM、DQM2



名称：龙王
(りゅうおう)变身后]
出现作品：DQⅠ、DQM、DQM2、DQM3

龙王最初登场是在勇者洛特奋战的那个岁月。它的母亲——神的使者龙之女王把能封住大魔王暗黑防护罩的光球交给洛特一行人后生下了它，此后龙王就这么安静的沉睡在蛋里，同时受到失去龙女王的城堡里的精灵族人的悉心照顾，也不知道经过了多少漫长的岁月，龙王才破壳而出。

经过了几百年后，在勇者洛特早已与世长辞的年代，龙王组织了一批魔物占据了昔日的大魔王城并成为了该城堡的统治者，同时用自己的城堡给新生的城命名，与拉达托姆城隔水相望。对拉达托姆城虎视眈眈……在一个夜晚，龙王率领着一群魔物袭击了拉达托姆，掳走了公主罗拉，并把已经成为了和平象征的光之球劫走，阿雷夫加鲁多大地再次被黑暗笼罩着……

真是个极大的讽刺！当年龙王的母亲是神忠实的使者，是希望大地能得到和平的善良的龙，把光之球给勇者们，期望着他们能消灭大魔王；她的孩子却和母亲走的是一条相反的道路，召集了魔物，夺走了光球，破坏了和平……真是不得不让人感慨啊！要是龙女王九泉之下有知，也必定会难过，甚至是愤怒吧！

光球到手了，公主也被囚禁起来了，龙王的计划正在一步一步的进行着，但是半路却杀出了个程咬金！它万万没有想到当年的勇者的后代居然就在这个时候出来破坏它的好事！(其实……恶龙本来就是应该由勇者来屠的，对吧？)在勇者的一路奋斗下，终于迎来了和龙王进行了一场宿命的对决。此时，它使出了一个愚蠢的手段，假惺惺地请求勇者和它合作，并承诺会将世界的一半分给他。可是勇者怎么可能上这个当呢，因为他对世界一点兴趣都没有，龙王的如意算盘打错了，面对实力强悍的勇者，就算它使出了浑身解数也无法得到任何的优势，在它走投无路时，龙王现出了原形：一头巨大的喷着火的龙，以它的最强的姿态迎战。但就算是这样，它还是被勇者打败了，最后只好做着它的野心的梦想完蛋了。

一百年的时间一晃而过，人总是无法逃脱生老病死的束缚，昔日的勇者们只存在于人们的传说中，然而龙王却再次出现在了阿雷夫加鲁多大地上，再度出现在了龙王城里。当勇者三人组和它会面时，它却没有干戈相向，不去报仇雪恨，而是拜托他们消灭新出现的魔王——大神官哈根……这是怎么回事？难道说龙王它改邪归正了?不,实际上这个龙王是前任龙王的孙子,它和它的祖先可是有着天渊之别,倒是和当年的龙女王有着几分的相似——信仰上的相似。所以没有为难勇者三人组，倒是客客气气的,真是再次让人感慨啊。

刘世超	人生最大的享受是什么？我想就是玩掌机和读《PG》的时候了。
读者资料	男，15岁，天津市市南区，300350



名称：哈根
（ハーゴン）
出现作品：DQⅡ、DQM、DQM2

邪恶的大神官哈根，一心想复活破坏神进而毁灭世界，这个恶魔神官做过最大的一件事当属把整个蒙布鲁克城变成了一个人间地狱。

传说中的勇者洛特的子孙打败龙王，再次给世界带来了光明。时光荏苒，100年和平的日子就这么匆匆逝去。蒙布鲁克城里生活着和蔼的国王和可爱的公主，一切看起来都是那么的平静。突然间，大神官哈根带领着怪物们出现，蒙布鲁克危在旦夕！国王深知本国军力有限，无法和庞大的怪物军团抵抗，当务之急就是把女儿——拥有洛特血统的自己唯一的亲人藏起来，躲过这次危机！正当公主要躲藏到地下室时，哈根出现了，同时对付几个怪物的国王体力不支，终被打败，公主亲眼目睹了父王的死……当我们再次找到公主时，她变成了一只小狗……这是哈根施的诅咒，没有拉之镜是无法破解的。公主最终还是没有躲过那一劫，她被发现了，但是却没有被杀，估计是因为她有着洛特的血统吧，是无法被身为邪恶的代言人的哈根杀死的，于是只好把她变成了一只小狗了事。

此后，哈根一直致力于复活邪神的仪式。但他也没闲着，屡次给即将威胁他的潜在的敌人（也就是主角三人组）制造麻烦：一天清晨，贝拉奴尔的旅馆里，萨马多利亚王子（第二男主角）身染重病，生命垂危……是哈根的诅咒！只有传说中的世界树叶才能治好这种诅咒。

当主角们攻入了哈根城堡时，眼前居然是一幅罗雷西亚城的景象……这里难道就是第一主角的老家吗？不是的，这又是哈根制造出的幻影。当主角们破解了这个幻影之后，却又迎来了一个难题，没有往上走的楼梯！设置了这么多的难题又有什么用呢？能够取消他与勇者们的最终决战么？

是谁？谁在打扰我祈祷？难道你不知道我就是大神官吗？被打扰的哈根怒不可遏，向眼前的三人发动了进攻，然而他终究只是个恶魔神官，实力有限，没几个回合就败下阵来，在最后关头，他用尽了全部的力量召唤出了他梦寐以求但却无缘得以见面的破坏神……



名称：西多
（シドー）
出现作品：DQⅡ、DQM、DQM2

"破坏之神啊，现在，就在这里出现吧！"随着最后的一声嚎叫，大神官哈根死了，他用最后的力量召唤出了传说中能毁灭世界的破坏邪神。在主角一行人正要离开的时候，火焰！烧了起来，把他们团团围住，与此同时，城堡产生了剧烈的摇晃，地板崩塌了，破坏神降临在了这个世界上！西多，这个使用着一切破坏力量的邪神拥有着压倒性的力量，是噩梦般的存在。

故事的最后，邪恶的破坏神被打败了，火焰消失了，地板也恢复了原状，西多的降临带来了破坏，只有它被消灭了后，世界才能再次迎来和平。



名称：巴拉摩斯
（バラモス）
出现作品：DQⅢ、DQM、DQM2

前几期笔者在专栏里介绍过上辈勇者欧鲁特加冒险的故事了，当年的欧鲁特加正是出发前往讨伐这个魔王，巴拉摩斯也是个率领着怪物们对世界虎视眈眈的魔王。说到底，它也只是个小魔王而已，是大魔王佐玛的手下，因为它只是衬托着大魔王的角色，因此戏份就比大魔王要少多了。

巴拉摩斯真正做过的值得一提的事情也就只有毁灭他的城堡附近的村庄了。

位于世界西南方的提顿村是个不太起眼的小村庄，村里人经常去村西北方向的祠堂里做祷告，直到有一天，再也没有村民到祠堂里。每当夜晚降临大地时，村子里如同往常的白天一样热闹，村民们似乎没有什么变化，依然是平静地生活着，而白天，那里却是一片毛骨悚然。村民们已经不是人类了，是一群无法升天的鬼魂，不断地在他们死去的地方徘徊着。可怜的村民们（的鬼魂）却还不知道自己的身体已经灭亡了，当看到一个老人口口声声地说要是魔王攻过来的话就要奋力保护村庄的话时，就会感到一阵心酸……"什么？你说我们已经被消灭了么？说什么胡话呢，要是那样的话，我算怎么回事？"唉……

王杰	现在是软件决定硬件，究竟PSP和NDS鹿死谁手还要看软件商们的心情如何了。
读者资料	19岁，男，650011，云南昆明官渡区南密新村99栋2单元202号，兴趣：玩掌机



名称：佐玛（ゾーマ）

出现作品：DQⅢ、DQM、DQM2

拥有暗黑力量的大魔王佐玛，是DQⅢ中世界混乱的真正的元凶，幕后的黑手。

巴拉摩斯被打败了，洛特他们满以为世界得到了拯救，国内的人们都热烈欢迎勇者们凯旋。庆祝仪式在阿里阿罕城内隆重地举行着。突然，天空中乌云密布，与此同时，震耳欲聋的雷声传来，大魔王正式向世人宣告了他的存在，世界再次陷入了无尽的恐慌中。国王把消息封锁，洛特一行人秘密前往讨伐大魔王。

佐玛占据着的大魔王城位于阿雷夫加鲁多大陆上,该大陆处在洛特他们生活的世界的地底,只有一个“出入口”可以连通两个地方,本来阿雷夫加鲁多也是阳光普照,一片生机的,自从佐玛出现了之后，那里终日不见阳光,这种暗无天日的日子持续了很长时间了。人们在大魔王开始为非作歹时也曾奋起抵抗过,在拉达托姆城里有专门提供给讨伐大魔王的英雄们提供服务的地方,但是昔日繁荣的情景已经一去不复返了,留下的,就只有空荡荡的房间,以及伤心欲绝的侍女,甚至连只记得自己名字的欧鲁特加也一去不复返……

大地精灵鲁比斯,是阿雷夫加鲁多大陆的精灵,据说整个大陆就是她所建立的,如果玩过DQⅢ SFC版或者GBC版的玩家都应该知道,游戏开头时会有一个神秘的声音提问,来确定主角的性格,那个提问的神正是鲁比斯。不过她也被佐玛封印了，变成了一块石头。佐玛封印住了她,无非是想排除干扰,彻底的把世界变成一个黑暗的死亡世界。

佐玛生平最害怕一样东西：光球，具有神圣力量的光球是唯一能解除他暗黑防护罩的法宝。拥有暗黑防护罩的佐玛的力量非常强大，甚至已经超越了神——也就是DQⅢ的隐藏BOSS神龙（除了HP没有超过以外……），就算是万里挑一的勇者,也无法承受住那种强大的攻击。正常情况下要是没有用光球的话，佐玛无疑是不可战胜的：拥有了暗黑防护罩的他，不仅全异常状态咒文免疫，而且还能自动回复HP，更是有着强大的攻防能力在撑腰……不过呢，相信有不少BT的玩家都不屑于使用光球，直接让他穿着暗黑防护马甲升天了吧？

“把你们这些家伙杀了，让我把痛苦给你们吧！”佐玛憎恨生存的东西，他是一个给世界带来死亡的黑暗的大魔王，“你们为什么还活着？死去的东西才能让我开心，死去的人是多么的美。”——既然这样，那么，我们就让他变成最美丽的吧！“你们干得好，把我打败了。但是别忘记了，有光明，就有黑暗。我看到在遥远的未来，黑暗将再次降临在这片大陆上，到时候你们已经老了，不在了，哈哈哈哈……”就算被打败了，佐玛还是如此的猖狂，真是邪恶到无以复加的地步的大魔王啊。

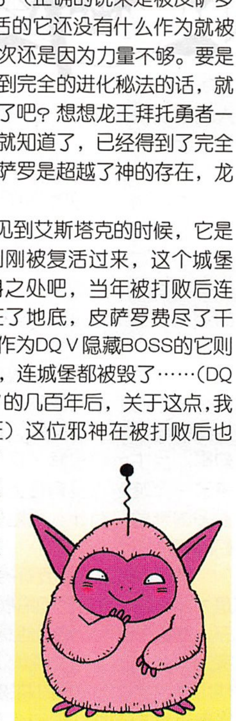


名称：艾斯塔克（エスターク）

出现作品：DQⅣ、DQⅣ、DQM、DQM2

DQⅣ、Ⅴ中出现的迷一般存在的地狱帝王……它是一个超越了时间和空间的、一个拥有着神秘力量的邪神。艾斯塔克最早出现的年代已经无法考证了，从DQⅣ里的情节来看,进化秘法最早是使用在这个魔王身上的,但是因为进化秘法的不完全导致了它并没有得到预想的强大的力量,天空城的统治者龙神察觉到了它的危险性,于是亲自消灭了它。但是因为它的特殊能力,过了几百年后,艾斯塔克复活了（正确的说来是被皮萨罗唤醒的）,不过刚复活的它还没有什么作为就被勇者们再次埋葬。这次还是因为力量不够。要是当时的艾斯塔克能得到完全的进化秘法的话，就连龙王也该无能为力了吧？想想龙王拜托勇者一行人打败死亡皮萨罗就知道了，已经得到了完全的进化秘法的死亡皮萨罗是超越了神的存在，龙王拿他没办法。

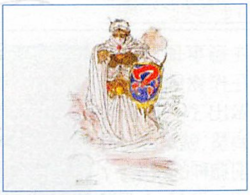
当我们在DQ4中见到艾斯塔克的时候，它是在地底的城堡里，刚刚被复活过来，这个城堡应该是他当年的栖身之处吧，当年被打败后连同它的城堡一起埋在了地底，皮萨罗费尽了千辛万苦把它复活。而作为DQⅤ隐藏BOSS的它则直接是沉睡在地上的，连城堡都被毁了……（DQⅤ的故事发生在DQⅣ的几百年后，关于这点,我们以后有机会再论证）这位邪神在被打败后也失去了记忆，忘记了自己是谁，但是却还记得一件事情，那就是消灭人类！被打败的仇,被封印的恨,这些都不会因为时间的流逝而消失。这就是超越了时间和空间的邪神——魔王艾斯塔克。 文/RING



叶超	通关的欲望无形地吞食我的灵魂，但通关的快乐无形地抚慰我的灵魂。
读者资料	14岁，男，400050，重庆九龙坡区六化六村三幢21号，兴趣：玩掌机

幻想自由谈

掌机上的FF并不多，个人最喜欢的就是FF2了，除了系统特别之外，它的剧情以及对人物的刻画都让笔者折服。这里说一下自己印象最深刻的3个角色——敏武、约瑟夫、理查得，他们都是以生命为代价让主角继续前进，打倒皇帝而尽了自己最大的努力。（下面说到的实力评价是每个人加入时期和主角们对照而来的，这里的主角并没有经过刻意的修炼，比如开始去打首领或者在战斗中自残。此文仅代表笔者自己的观点。）



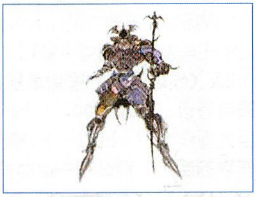
敏武（Ming-Wu ミンウ）：来自敏西迪亚村（ミシディアのむら Mysidia）的伟大的白魔导师，一直是反抗军中的灵魂人物，为开启究极术（アルテマ Ultima）的封印力尽而亡。实力评价：★★★★★ 勇气评价：★★★★★

一开始出场就有着超高的HP和MP，最重要的是拥有几乎完整和强力的白魔法，GBA中取消了ABAB大法后，魔法的重要性被大大的提升，而辅助性质的白魔法的作用被大幅提升。敏武加入后，就可以开始策划去攻击一些强力的敌人（比如首领），换成是其他任何人，刚加入就去挑战实力相差那么悬殊的人是不可能的！特别是魂之重生模式，敏武实力如果不强整体实力要受到很大的限制（当然，这里笔者没有培养约瑟夫或者理查得的魔法）。为了能够解开究极术的封印，燃烧自己的生命聚集了强大的魔力，硬将封印冲开，但是自己却力尽而亡。



约瑟夫（Josef ヨーゼフ）：为了寻找金属米斯里鲁（ミスリル Mithril），而被派去萨拉马多镇（サラマンドのまち Salamando），但是因为某些原因，一直没有行动，最后和主角一起去取女神铃的时候不幸身亡。实力评价：★★★★ 勇气评价：★★★★★

力量和HP都还不错，是个格斗家，利用拳头就可以发挥出最大的战斗力！属于高攻击力类型，有他在的时候战斗会简单不少。他虽然长相看起来有点凶悍，但是却绝对善良，为了不使成为人质的村民以及他的女儿受到伤害，硬是忍住，没有去找米斯里鲁。虽然如此，他表现出的勇气却不得不让人敬佩，取得女神铃后正准备出去的时候，叛徒波肯在长长的阶梯上投下了一块巨大的岩石！阶梯太长了，主角根本来不急跑到安全的地方，危急关头，约瑟夫用身体挡住了岩石！力量再怎么强横，也是不可能挡住那么巨大的岩石，约瑟夫用尽力量，为主角争取到了逃走的时间，自己却永远的不能再见到他可爱的女儿了。



理查得(Richard リチャード)：被帝国军毁灭的龙骑士军团的唯一生存者，知道飞龙的就他一个人了，为了取得究极术前往敏西迪亚塔，却被困在海龙王利维亚特的肚子里，后来和主角一同脱出，最后为了掩护主角而被复活的皇帝所杀。实力评价：★★★★ 勇气评价：★★★★★

实力方面单从数据显示或许没有什么特别的，但是看他能够从帝国军的手下离去，并且只身前往敏西迪亚塔取究极术，就不得不承认他的厉害，而在魂之重生模式时也是除敏武外的最强战力！正是他和他的飞龙的加入，才让主角能够轻松进入龙卷风击败皇帝，本来他可以实现他对爱丽娜（龙母子的母亲）的活着回去见她的诺言，但是黑骑士的称王使他不得不再次踏上征途，造化弄人，跟黑骑士的碰面居然遇上了从地狱回来的皇帝，现在的主角和黑骑士面对强大的皇帝根本没有一拼之力，皇帝放出的黑色火焰越来越近！冷静的理查得立即招来飞龙，让主角们爬上飞龙，为主角争取逃脱的时间，他自己取出龙骑士之枪，冲向皇帝……

文/liuyi1228



陈笑雨	用最难的难度玩过大结局，观看令人热血沸腾的结局，这是闯关一族的通病，我就是其中一人。
读者资料	15岁，男，536000，广西北海一中初2003（12），兴趣：玩游戏



青青牧场

责编/暗凌
文/CNGBA 一捂黄土

农作物研究报告

牧场里最重要的是什么?还用说吗? 农业。我们的主角发家致富可全靠它了，这一点在最新的DS版《牧场物语》里更是能得到极大体现——最高等级LEVEL 100、1/255的几率才能出现的巨大型作物……试想一下，种出等级100的巨大型作物的感觉? 有没有一点点很期待?不过这也需要诸位玩家耗上数十年哦，要不要跟某土比比谁第一个种出LV100的巨大作物?

首先我们大致了解下各类作物。季节性作物的季节性要求很高，首先作物只有在适当的季节才会生长，其次上一季的作物在下一季会枯萎而需要用镰刀割掉，所以事先了解每种作物的生长周期对于我们安排最佳撒种日可是很重要的哦。

以上都是掌机各版本通用规则，下面是重点注意事项，DS版在作物周期方面做出了一项重大调整，就是每月提前撒种的设定。超过凌晨12点进入下一天，每月最后一天超过12点便是进入了下一季，那么撒下一季的种子应该不违规吧，试试好了，果然，第二天种子没有消失，试想夏天的菠萝原本只能收获2次的也会变为3次哦。不过要注意的是春1日的凌晨仍然是白雪覆盖，可是撒不了种的哦。下面让我们看一下季节性作物的信息，部分与GBA版的作物相同。



↑巨大作物出现!

	作物名（日）	作物名(中)	成长周期	反复收获周期	购种成本(/包)	LV 1的出货价
春天	かぶ	萝卜	4日	—	120G	60G
	じゃがいも	马铃薯	7日	—	150G	80G
	きゅうり	青瓜	9日	5日	200G	60G
	いちご	草莓	8日	2日	150G	30G
	きゃべつ	包心菜	14日	—	500枚	250G
	ム-ンドロップ草	月泪草	6日	—	自制	60G
	トイフラワ-	三色花	12日	—	自制	130G
夏天	トマト	番茄	9日	3日	200G	60G
	とうもろこし	玉米	14日	3日	300G	100G
	たまねぎ	洋葱	7日	—	150G	80G
	かぼちゃ	南瓜	14日	—	500G	250G
	パイナップル	菠萝	20日	5日	1000枚	500G
	ピンクキャット草	猫薄荷	6日	—	自制	70G
秋天	なす	茄子	9日	3日	120G	80G
	にんじん	胡萝卜	7日	—	300G	120G
	さつまいも	地瓜	5日	2日	300G	100G
	ほうれんそう	菠菜	5日	—	200G	80G
	ピ-マン	青椒	7日	2日	150枚	40G
	青いマジックレッド草	青奇幻草	10日	—	自制	80G
	赤いマジックレッド草	红奇幻草	10日	—	自制	200G

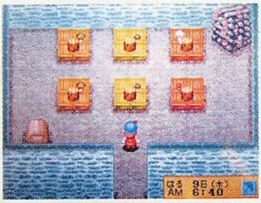
于志新	努力，努力，再奔跑，奔向PSP的光辉之路正在进行中……
读者资料	18岁，男，221000，江苏徐州苏北村5号楼三单元503室，兴趣：PG、掌机、电脑、篮球

既然有季节性作物，自然就有非季节性作物了，非季节性作物最大的特点就是不受季节限制，所以可以在除冬天以外的任何时间撒种，但果实成熟可是仍然有限制哦。此类中包括有牧草（除冬季以外的季节成长，长成后成为牛羊饲料）、菌类（各类蘑菇，由于在室内成长，故四季均可收获）、果树（除冬季以外的季节内成长，但结果只在一季之中）。

作物名（日）	作物名（中）	购种成本（/包）	LV 1的出货价	收获季节
牧草	牧草	500G	—	除冬季以外
しいたけ	香菇	3000G	50G（S级）	四季
ドクツルタケ	毒蘑菇	自制	100G（S级）	四季
まつたけ	松蘑	自制	350G（S级）	四季
もも	桃	3000G	250G	夏
バナナ	香蕉	2500G	300G	夏
オレンジ	橘子	2800G	200G	夏
りんご	苹果	1500G	100G	秋
ぶどう	葡萄	2700G	200G	秋

……对于作物生长的友情提示……

1、夏1日、秋1日的0:00以后记得撒种，这样下一月可节约一天的生长期。


↑牧场里的蘑菇小屋。

2、根据作物的生长期计算最后一次撒种时间，如剩余天数不够则不要继续撒种。

3、对于反复收获的作物，在月末几天，若剩余天数不够再成长则可以提前用镰刀割掉。

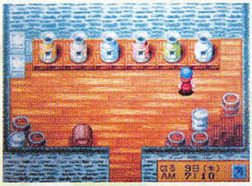
4、夏冬要注意观察天气，台风天气会损坏作物，包括房屋（蘑菇小屋）、各类果树。

5、千万不要忘记浇水，不浇水，当天的作物可是不会生长的哦。

6、列表中的生长周期为牧场内部土地的生长期，本作中几乎每块子地图均存在可耕种地，而根据土地的肥沃度，作物的生长期也会有着微妙的变化。

DS版中作物的改进远不止于增加一天生长期，高等级多类型才是DS版牧场作物培育的真正卖点哦。

每种作物都可通过玩家的培养而提升等级，从杂货店或农场购买的种子均为等级1，培育所得的最高等级为100级，而等级越高出货价格自然就越高：LV X的出货价=LV 1的出货价*X的平方。如何将等级1的种子提升等级呢？仔细看看精灵频道的帮助吧，当主角在同一块地上撒两次种子时，便有一定几率出现高等级作物。所以将LV 1的种子撒上两次，收获时便可能收获得LV 2的果实，将LV 2的果实投入种子制造机中，便可获得LV 2的种子，再撒种，再收获，如此循环，相信种出LV 100的果实并不是件难事，我们需要的仅仅是——时间。


↑种子制造机，用它来制作高等级的种子吧。

不过出现LV+1毕竟只能用几率解释，是不是多撒几次种子就能达到100%的LEVEL UP？做个实验吧，在一块9*6即6块3*3（一包种子的范围）的土地上反复撒种并观察结果（LV 1的萝卜种子）。

第一步，确认何时为作物LEVEL UP的关键，首先均匀撒6包LV1种子的结果是，得到54个LV1的萝卜；那么我们再分别撒一次，存档，4天后收获得到如下结果（萝卜阵？○代表2级作物）：

○	○	1	1	○	○	○	○	○
1	○	○	○	1	1	○	1	○
○	○	○	1	○	○	1	○	1
1	○	1	1	1	1	○	○	1
1	○	1	○	○	1	○	1	1
1	○	1	1	1	1	1	○	○

读档，重新浇4天水，然后再收获，发现萝卜的等级分布图并未发生任何变化，由此可知在撒种的那一刻便已决定了收获时的作物等级。那么我们可以进行下一步试验了。

第二步，读档回到撒两遍种子时的状态，并进行第三次撒种，再存档并等候4天，萝卜阵再次发生变化：原已经LV2的萝卜不发生任何变化，而在第一步试验中未升级的LV1的萝卜中有部分再次升级为LV2，萝卜阵分布如下：

吴浩然	有钱的人将正版《玩转瓦里奥制造》插入SP，摇呀摇，没钱的我将ROM导入VBA，然后抱着显示器，狂摇……
读者资料	22岁，男，610043，成都市，兴趣：电玩、DIY

○	○	1	1	○	○	○	○	○
1	○	○	○	1	○	○	1	○
○	○	○	1	○	○	1	○	1
○	○	○	○	1	○	○	○	1
○	○	○	○	○	○	○	1	1
○	○	○	1	○	1	○	○	○

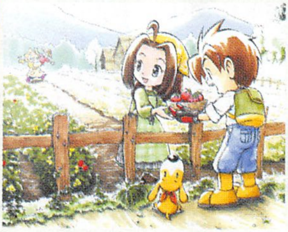
那么我们可知，撒三次种子的升级效果比撒两次要好，继续撒4次、5次……这里不再列举萝卜阵，直接给出数据，诸位玩家一看便知前三次萝卜升级的比率可是相当可观哦，第三次便可达到85%的升级率，而以后的升级速度越来越慢。但是本着最大效益的原则，计算一下最终获益率吧。LV1的萝卜出货价为60G，LV2的萝卜出货价为240G，种子每包价格为120G，每次撒6包。

物为同一等级时，有一定几率会“合体”为巨大型作物。那么诸位玩家就必须保证尽量多的同等级作物邻近，最简单的当然就是只撒一次种子，这样作物升级的可能性为0，接下来的任务便简单许多。诸位玩家要做的就是等待收获的瞬间。收获当天起床时，打开大地图，巡视一圈，说不定地图的某一角便存在着巨大作物哦。以主角一人之力是无法收获该作物的，于是镇长托马斯便会召唤矿石镇众精灵帮忙收获，齐心协力，再大的困难都不怕，收获成功后将直接出货。



↑在镇长的协助下收获巨大作物。

撒种次数	LV1(个)	LV2(个)	出货额(G)	成本(G)	利润(G)
1	54	0	3240	720	2520
2	26	28	8280	1440	6840
3	14	40	10440	2880	7560
4	8	46	11520	5760	5760
5	4	50	12240	11520	720
6	2	52	12600	23040	赔本
7	2	52	12600	46080	赔本
8	1	53	12780	92160	赔本



由上表可知，撒6次种子开始赔本，而利润最大化发生在反复撒三次种子的时候，所以诸位玩家千万不要只顾着作物等级提高哦，毕竟利润才是第一生产动力。友情提示：以上数据仅供参考。

说完等级，让我们仔细观察资产表的出货项，是不是发现每种货物均分为：NORMAL（普通）、BIG（巨大）、CAN（罐头）、ALL（全部）四项？每完成一项，表格中便会用圆圈表示。DS版牧场里的作物也通过不同形态出现在诸位玩家面前了。

NORMAL：普通型作物，即我们日常播种所得作物。

BIG：巨大型作物，占据四个普通作物体积的作物，出货价自然不菲。

CAN：制作成罐头后出货。



↑作物的四种类型。

ALL：以上所有方式完成后出现。

首先我们重点说说如何更快出现巨大作物的方法吧。当一块2*2的方格中作

还要说明的是对于可以反复收获的作物来说，巨大型作物出现的几率更大，即使第一次收获未出现巨大型作物也没关系，下一次收获仍然有一定几率出现巨大型，某土的第一个巨大型便出现在第一年种植的地瓜上。巨大型作物的出货价为普通作物的10倍哦。

其次是制作罐头，这需要玩家增筑制造机小屋并得到罐头制造机。将各类产品（包括料理等不能直接丢入出货箱的产品）丢入罐头制造机便能直接做成罐头而出货，罐头可不会跑回玩家手中哦，有点点可惜，很想看看罐头的样子是不是像修补好的海中破罐一样，诸位只能自己想象一下咯。罐头产品的价格为普通出货价1.5倍，即原本100G的出货价会增长到150G了，试想原本100万的货物丢进去的话……罐头制造机实在是发家致富之必备商品，欲购从速，联系人：锻冶屋パープル。友情提示：巨大作物是不能被丢进罐头制造机里的，也许MMV也很清楚这么大的作物若是丢进罐头机，罐头机暴走是必然。

综上所述，让某土带着大家浮想一下，假如某日我们种出了LV100的巨大菠萝，那么当天我们的收入会得到多少？500*100*100*10＝50000000G。这是一个伟大的且可实现的目标，让我们共同努力吧。

焦晓晨 但愿《游戏王NT》延期发售，这样我就有更多时间省钱买NDS了！
读者资料 16岁，男，730050，甘肃兰州七里河区西北中学高三11班，兴趣：游戏王、等PG

牧场生活爱情指南

再丰富的牧场生活又怎能缺少爱情，性格各异、年龄相仿的MM们每日穿梭于忘却之谷中，时不时遇上的爱情事件都带着我们更加深入了解一个MM的内心，哪一个才是真正适合你的MM？



赛蕾娜（セレナ） 生日：春6日
喜好：ケーキ（+800）、钻石（+500）
常出现地点：农场、女神之泉、宿屋

温柔贤淑的赛蕾娜从小与姑母贝丝（ベス）相依为命，阿修（アッシュ）则像大哥哥一样时刻保护着她。赛蕾娜最好的朋友便是矿石镇上的杂货店主卡莉（カーリー），每逢休息日卡莉便会来到忘却之谷看望这位体弱多病的姐妹（条件：与GBA版牧场物语联动后）。



↑与卡莉是很要好的朋友。

行踪表

联机前		AM						PM												
		6	7	8	9	10	11	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
晴	月曜日	家		镇		泉						镇		家						
	月以外	家			农							左		家						
雨	月曜日	家			镇	宿						镇	家							
	月以外	家							左							家				

联机后		AM						PM												
		6	7	8	9	10	11	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
晴	月曜日	家		镇		泉						镇		家						
	火曜日	家											农		家					
	月火以外	家			农							左		家						
雨	月曜日	家			镇	宿						镇	家							
	火曜日	家											农		家					
	月火以外	家							左							家				

注：家—农场右边小屋　左—农场左边小屋　农—农地　宿—旅店　镇—在镇中行走　泉—女神泉

……爱情事件……

爱情度0-9999（黑心）
时间：月曜日以外AM10:00-12:00
地点：セレナ自宅（农场右屋）
其他要求：雨天
选项：「事情を说明する」爱情度+3000，贝丝友好度+20
　　　「默っておく」爱情度-2000，贝丝友好度-10

爱情度10000-19999（紫心）
时间：月、火以外的16:00-18:00
地点：前往女神之泉的路上
其他要求：晴天，主角必须徒步前往，用飞行石或从小精灵之家出门无效
选项：「やめておく」爱情度-2000
　　　「一绪に行く」爱情度+3000

爱情度20000-39999（蓝-绿色心）
时间：水、金曜日AM10:00-12:00
地点：バドッグ（医生）家
选项：「いませんよ」爱情度+3000
　　　「いますよ」爱情度-2000

爱情度40000-65535（黄色心以上）
时间：水曜日以外16:00-18:00
地点：酒吧
其他要求：晴天
选项：「牧场生活に关して」爱情度+3000
　　　「わすれ谷の女の子に关して」爱情度-2000

与赛蕾娜结婚后，保持爱情度60000以上，3个月后便会有孩子（Type C）。姑母笑得可是嘴都合不拢了，这就是做"外婆"的心情吧。如果与赛蕾娜的爱情度不高会触发情敌事件，她会嫁给阿修。



←有孩子了。



←外婆的心情。

程本福	《口袋妖怪》是我童年的一部分，希望口袋妖怪能陪伴我一生。
读者资料	17，男，114001，辽宁鞍山焦耐院高中高一，兴趣：足球、《口袋妖怪》

文/逆转A.C.E站 责编/暗凌



情报第一线

1、逆转DS公布发售日!

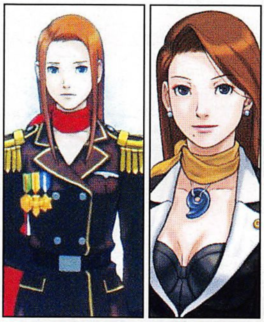




在经过E3上美版逆转DS《王牌律师》的情报攻势后，本月日版逆转DS《复苏的逆转》也不甘落后，不仅放出大量情报，而且还公布初定的发售日期，如无意外的话，日版逆转DS将先于美版于今秋9月发售，价格是4800日元，相比于原先的情报和进度，这让人觉得挺意外的。因为之前的情报和各种信息都表露美版将优先于日版发售，但不管再怎么早，也至少要到今年年底，而且从开发进度上来看，也一直是处于第三章的美版领先于第二章的日版。但随着这次大量情报的公布以及巧舟频繁地出席各类专访活动，看来日版的完成度也已相当地高了，这次除了又公布一位新角色外还展示了不少第五章“复苏的逆转”中的图片，让广大的逆转迷们欣喜不已。对于许多因为语言问题而更期待玩到美版逆转DS的朋友们来说，也不必因为日版的提前发售而烦恼，相信近日美国CAPCOM也会公布这方面的相关信息。

2、新人物“宝月巴”公布!

在此次公布的新信息中，最引人注目的还是这位新登场的人物“宝月巴”，仅从姓氏来看相信大家都已经非常熟悉了，自从绫里家族席卷整部逆转系列之后，这个宝月家族又将成为这新剧情中的主导角色。而宝月巴正是之前公布的那位与绫里真宵外貌极其相似的宝月茜的姐姐，不过最让人好奇和吃惊的还是她的外貌，作为小茜的姐姐的她，其与真宵的姐姐绫里千寻竟然也长得极其相似。这更让人对宝月家族感到惊异了，又究竟为什么会这样呢，难道逆转3中的一对美柳姐妹的双胞胎把人搅得还不够乱，现在又多出“两对”吗？不过，还是让我们将这些疑问留到新作的发布，下面还是具体地向大家来介绍一下宝月巴。


↑宝月巴和绫里千寻。

宝月巴(Hozuki Tomoe)，29岁，宝月茜的亲姐，也是“复苏的逆转”中本案的委托人，即被告。她是御剑的上司，地方检察院的主席检察官，同时也是主角成步堂龙一的恩师绫里千寻的学生时代的学姐前辈。从外形上来看她具备与千寻同样的气质和韵味，除了发型的区别外，看上去与千寻几乎一模一样，在穿着上她同样也系着小丝巾，但外装则华丽得多，从胸前的勋章来看也凸显其地位的尊贵。但这样一位



程寅 愿NDS在游戏界一帆风顺，愿PSP在影音界大放异彩……
读者资料 19岁，男，232007，rochman_x4@sina.com，兴趣：电脑、电玩、动漫

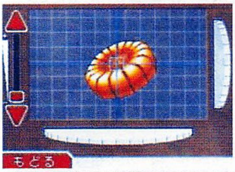
有着极高权力和地位的人物，而且还是作为检察院的主席，居然也要被指控而作为被告来向成步堂律师求助，这其中的缘由又再让人浮想联翩了……

3、其他系统要素公布

除了发售日和新角色外，系统方面也继续更新了不少情报，基本上还是围绕触控和证物3D的画面。特别是触控系统的画面做得相当精美，无论是选单还是法庭记录均作了大幅度的美化，游戏画面的配色也相当不错，不同于GBA版逆转1无法快速跳过对话，本次的NDS版本只要是发生过的剧情和对话，下方的触摸屏颜色会产生一定的变化，同时屏幕正中的单箭头也变为双箭头，这也就意味着此时可以进行一键快进来迅速跳过对话。

另外就是在E3上已经公布过的语音功能，即自己亲自喊出“我反对！”和“等一下”来进行威慑和询问，当然，这里大家就需要用上日文来应付了，对此还不熟悉的玩家可以先多听听GBA版的发音练习一下。就公布的画面上来看，在下方屏幕上端有Y的标志和MIC的标志挨在一起，这应该就是触发或指示语音功能的部分吧，目前具体情报还不明朗，不过法庭阶段在面临选择时有时间限制这一点已经被确认了。

最后一点让大家注意的就是3D证物系统的展示了，对证物进行360度全方位的调动，可以发现不少新的信息，而且重新绘制后的证物造型也相当不错。就拿大家再熟悉不过的成步堂的律师徽章来说，将其翻面还能看到上面所刻的律师编号。另外从一系列的侦探阶段的画面中注意到，陪同成步堂的助手似乎已不是真宵，而完全是那位立志成为科学搜查官的宝月茜，看来至少在复苏的逆转这一新剧情中，小茜已是完全取代了真宵的位置了。





4、巧舟接受电台节目专访

逆转DS最近活跃于日本各大电台的专访栏目中，除了参加6月10日MBS的半个小时的访谈外，巧舟在6月18日又接受了著名的电台节目《红鬼裤衩！蓝鬼裤衩！》的专访，话题同样还是大家最为关心的“复苏的逆转”。

负责访问巧舟的正是日本知名的电台节目主持人石川英郎，其间主要谈到了巧舟在整个逆转系列中所负责的工作，正如大家所知道的那样，自从逆转的几位核心制作人员末包、稻叶和岩元相继离开后，全部的担子以及玩家的希望全部都砸在了巧舟大人的肩膀上，负责整体监制以及剧本的他对此也是付出了相当大努力。石川还特别问起了巧舟对于这部游戏既然命以“裁判”的字样作名字，是不是因为他对法庭审判都很熟悉呢。而巧舟则如实地回答道自己对于法庭审判和相关的细节其实本来是一窍不通的，不过很凑巧的是在公司旁边正好就有一个法院，于是在开始准备制作后就天天带领整个组的成员前去搜集了解相关的情报和信息，而且游戏中的部分审判确实也来自于那里的一些经典案例。巧舟还提到了最初其实并没有打算以“审判”作为游戏的主题来制作这款游戏，当时打算要制作的仅仅是一款侦探AVG游戏，但喜欢推理小说的他突然想到在现有的推理AVG游戏中还没有以法庭审判为主题材的先例，考虑到目前侦探AVG的游戏数量还是不少，如果没有什么新意的话以一款没有动漫人气基础的游戏来说，是很难以赢得市场的，于是才从CAPCOM第四开发部旁的那家法院身上得到了创作法庭冒险游戏的灵感。


←名电台主持：石川英郎。

在稍作休息后的下半部分的谈话中，石川问到了巧舟在这么久以来逆转的开发过程中，让他最觉得快乐的是什么时候，没想到巧舟回答说是给角色们进行配音的那段时间，同样兼任着成步堂龙一的配音角色的他感悟到通过配音才发现平时不怎么说话的一些人，其配音的效果却是相当的好，而且当时的7位配音人员几乎都是制作组的成员，在放下了系统、程序和画笔后大家开开心心地反复来喊出“我反对”和“等一下”这些简单的词语，让他觉得很回味，尽管当时的成员目前都已各奔东西（这是否会

意味着新作中声优人选的变化呢）。然后当两人再详细地谈到这次访谈的核心话题逆转DS时，巧舟的兴致达到了高潮，他很肯定地告诉石川和听众本作将于今年9月发售，在介绍了一些基本情况之后谈到了新剧情中的关键人物御剑怜侍，再次强调作为联系逆转一与逆转二的“复苏的逆转”，其最中心的内容还是为了揭示御剑失踪的真相，而且巧舟最后也透露复苏的逆转的剧本长度将是原逆转一的1.5倍左右，这确实是有够长的了，并且还有几位新的角色也将在今后相继介绍出来。

附：全部7位配音人员

成步堂龙一	巧舟
御剑怜侍	岩元辰郎
狩魔冥	取访部ゆかり
绫里千寻	河原深雪
狩魔豪	某CAPCOM员工
亚内武文	浜亘
ゴドー	神谷英树

游戏事务所

◆人物辞典◆



松竹梅世（しょうちくうめよ）23岁
初登场时间：逆转裁判1第2章

小中大的女秘书，摆着猫一样的姿势，一身粉红色衣装的性感少女。她自称看到了真宵行凶杀人的瞬间，并一度把初出茅庐的成步堂耍得团团转。作为小中大的秘书，她经常协助小中做一些不法的勾当，并充当他的掩护甚至是替罪羊的角色。当梅世受到一定的刺激之后，就会“豹变”成一副截然不同的样子，不仅神态极为可怖，语言也异常粗鲁骇人，和她之前小鸟伊人的形象形成了强烈的反差……

梅世说话咩声咩气，及其粘人，而且非常擅长俘获男人的欢心。她利用自己的外表让侍应生、裁判长等一度为她所利用，然而当她豹变之后，恐怕别人一生里都忘不了她那可怕的身影了吧……

她是逆转中第一个豹变的女性角色，也为之后逆转中女性证人的“两面性”开创了先河。同时也是第一个创造出“刺猬头”等一系列暴笑词语的人。



服务生（ぼーい）26岁
初登场时间：逆转裁判1第2章

他是成步堂法律事务所隔壁的板东饭店的服务生长，穿着打扮就同标准的服务生一样，经常拿着一个装满杯碟的大盘子四处行动。由于给松竹梅世送过客房服务而成了证明其不在场证明的证人，并且由于御剑的指示而故意隐瞒了情报给成步堂造成了不小的危机，好在最后通过成步堂的努力使其透露了真相，从而逆转了整个案子。

虽然看上去他是一副老实巴交的样子，但实际上却是非常狂热并略带神经质的危险分子。他曾要求成步堂让其写下宣誓书，这样他就可以作为“写宣誓书的服务生”闪亮登场。在他的大力推行下，小中大住过的房间也被冠上“板东饭店·杀戮之馆”的别称而闪亮推出了……而在之后的逆转故事里，我们能看到这个小小的饭店在三年时间里不断的成长变化，最后到收买了整条街的地产,进化成“板东主题公园”的伟大发家史……



小中大（こなかまさる）39岁
初登场时间：逆转裁判一第2章

小中文化社的社长，穿着高档西服，戴着满身珠宝的自负男人。小中平时满身珠光宝气，由于曾去过美国，所以总说着一口不太标准的英文。他的小中文化社，从事的是情报搜集的业务，然而小中却利用搜集到的情报去要挟政务官员等，以至整个司法当局，法院等都在他的控制之下，他本人更是当初《DL6》号事件的泄密者。在“逆转姐妹”的故事中，由于窃听到千寻掌握了他要挟别人的证据而出手杀害了千寻，并对成步堂设置了层层阻碍，甚至充当证人指控成步堂为真凶。最后，在成步堂与千寻的共同努力下，终于让这个人渣有了应得的报应。

小中大一直靠敲诈为生，他导致了绫里家失去威望，家庭破裂，而且还杀害了千寻，谋害真宵和成步堂，种种的恶行使他当之无愧地成为逆转的角色中被人最讨厌人物的NO.1！

曹斯亮	我正在上日语公选课，而学日语的最大动力当然是游戏与动画。
读者资料	20岁，男，529020，广东五邑大学AP04336班，兴趣：看电影

同人地带

本版块将包括一切逆转相关的同人主题，如同人创作的画稿、小说、COSPLAY或者是一些有趣的同人活动。

1、逆转动物园

这个主题之所以被称作“逆转动物园”那是因为逆转中的知名角色们在此都完全被动物化了，并且以这些人物其原本的性格和特点倒是挺符合代表着他们的那些动物，当看到热热闹闹地逆转动物大家庭时，或许你会发现哪怕是十恶不赦的逆转人物，他们原来也会这么可爱来着，那么我们就来欣赏这些MJN笔下的逆转动物们的精彩COS表演吧。（All Comic By MJN）



戈多检察官——熊猫

大熊猫高贵的身价也正符合戈多检察官那同样高贵的品味，其对于咖啡的挑剔以及独特的咖啡文化是给人留下的最深印象，不知道身处竹林中的他对于自己主食竹子的挑剔是否也会如此呢。

绫里真宵——猫



说起真宵的性格，那还真像是俏皮的小猫，所以让猫娘来COS她应该是最合适不过的了，看着脸上的胡须倒让人觉得这只真宵猫一定也是头贪吃的懒猫吧。

华宫雾绪——鸭

用机灵的小鸭来COS华宫，这倒还是觉得她们之间特别是在外形和神态上有那么一点点神似，尽管性格上还搭不上多少边……

成步堂龙一（大学生）——狐狸

这还是在逆转3中以被告人身份登场的大学生时代的成步堂，那副慌慌张张目光呆滞的样子还真传神，将这个神态搬到狡猾的狐狸身上去了后，猛然发现连这狐狸都变可爱了。

裁判长——狮子

裁判长是威严的，而在法庭上拥有绝对最高仲裁权的裁判长大人就如同兽中之王狮子那般



的权威，手持的具有决定力的大锤，将决定着委托人命运的走向。

美柳千奈美——羊



这绝对是让人匪夷所思的一个COS，老实的绵羊是怎么也不会让人联系上那邪恶到极点千奈美，倒是觉得这会不会是一直冒充着姐姐与成步堂交往着的温厚的绫美呢，不过要是再联想到逆转瓜精中的那个猥琐的千奈美形象的话……（暗凌：这明明就是披着羊皮的狼嘛。）



←逆转瓜精中的千奈美（By花京体验）。

2、国人同人创作图

逆转系列在日本拥有高人气，所以我们看到了大量的同人创作图，所幸随着逆转在国内的人气逐渐攀升，Fans群体也在增大，同人图的创作也就逐渐多了起来，今后每期我们都会为大家在此展现一些逆转ACE论坛上优秀的同人创作。



↑暴走之狼变成步堂。（作者：北京 lllllle）

居正	想很负责任地对PSP和NDS说：“GBA很生气，后果很严重。”
读者资料	19岁，男，210008，江苏南京玄武区公教一村15楼603室，兴趣：抱着做白日梦的思想拿着回函卡走进邮局



决斗都市

BATTLE CITY

文/任天堂世界 凯渊一卓洛

责编/翔武

卡组研究所

逐客令卡组

这个卡组是笔者的一个朋友研究出来并投入实战的卡组。开始和在下提及的时候，在下很是不屑。不过当实际与之对战并用了几次这个卡组之后，觉得非常的新颖和有趣。而且实力也并不像在下开始认为的那么弱，属于那种优点和缺点都十分明显的卡组。在此推荐给大家。如果您同时也是GW的爱好者的话，这个卡组可能会令您想到GW里的一种卡组——PS装甲。闲话少说，进入主题。



スピア・ドラゴン

参考卡组(请根据个人使用习惯及当时禁限制卡表自行修改为实际卡组)

怪物卡：キラー・スネーク（297)、ゴブリン突击部队(700)×3、スピア・ドラゴン(778)×2−3、不死之炎鸟(805)×2−3、グラナドラ(894)×3、月读命（919）、巨大ネズミ(578)×2、アマゾネスの剣士（761)×2、魔导サイエンティスト(880)、クリボー（46）

魔法卡：ブラック・ホール(197)、サンダー・ボルト(198)、心变わり(530)、强欲な壶(516)、天使の施し(502)、手札抹杀(506)、死者苏生（514)、早すぎた埋葬（613)、ハーピィの羽根帚（419)、サイクロン（572)×2−3、抹杀の使徒（610)、死者への手向け（526）、エレメントの泉（709)×2−3、强夺(563)



アマゾネスの剣士

陷阱卡：血の代偿（522)×2−3、マジック・ジャマー(531)×1−2、リビングデッドの呼び声（631)、破坏轮(637)、サンダー・ブレイク(849)×2、门前払い(996)×3、圣なるバリアーミラーフォース−(553)、激流葬（682）

首先大概说一下这个卡的组成和作战思路，卡组的核心卡是非常不起眼的陷阱“逐客令”（门前払い）。其效果为“当场上的怪物对玩家造成战斗伤害时，将这只怪物弹回其持有者手牌。”这是一张相当有趣的牌。首先，由于怪物卡的频繁回手，它可以多次利用那些在召唤成功的时候有效果的卡片。比如我们卡组里的グラナドラ，它在召唤成功时可以回复1000LP。其次，怪物造成伤害后回手虽然是负面效果，但是配合一些卡片则可以视为抵消其负效果。比如前面提到的グラナドラ，在被破坏进墓地的时候是会受到2000伤害的。但是回手后就会安全很多。同样的还有ゴブリン突击部队，但是以其0的防御力，打完防御几乎就是等着人家来宰。但是回手后就可以保护。不过这里会遇到的一个问题就是，怪物回手后造成的防御空虚。这里我们以2个方法来作为对策。一是在卡组内加入クリボー。它可以由手牌丢弃从而使一次自己受到的战斗伤害为0。因为逐客令的效果，对手场上的怪物也不会多。比较危险的是对手以装备等一次制造出一个攻击力惊人的强力怪兽。而クリボー恰好可以使其伤害无效化。而之后就有很多办法对付它了。第二点就是加强卡组的LP回复力。DECK中，エレメントの泉在怪物回手的时候就可以回复LP，且不分敌我。而逐客令的效果会使怪物卡的回手相当频繁。グラナドラ前面已经提到了，召唤成功即可回复LP。还有不死之炎鸟，给予对手的伤害可以回复自己的LP。而其灵魂族的回手效果也会被逐客令覆盖。



不死之炎鳥

陈健雄	从GAME&WATCH到NDS，从黑白到彩色，真的要多谢任天堂对我们的恩赐，但是为什么总找不到年少时玩游戏的感觉了。
读者资料	20岁，男，519090，广东珠海金湾区广东科学技术职业学院045信箱，兴趣：ACG



グラナドラ

好了，思路方面基本介绍完毕。让我们回到卡组看看这些卡片是如何在卡组中发挥其效果的。

キラー・スネーク：这张卡本来和主题的关系不大。但是在组卡时考虑到由于怪物的回手会使得手牌比较充裕而放入了不少消耗手牌的卡片。比如サンダー・ブレイク。这样一来放入一张可以间接不用支付其COST(即发动卡片时所要支付的代价)的キラー・スネーク就是非常值得的了。毕竟，没有人会嫌自己手牌多的。（禁止卡候补，禁止后无卡可以替代，直接放弃）

ゴブリン突击部队：前面提到了，因为逐客令的效果，其负效果可以无视。而且在这个场上怪物卡很少的卡组中，我们放弃了全部的高等级怪物，那么没道理不使用这个4星以下攻击力最高的怪物。同样的卡还有861 ジャイアント・オーク，如果各位嫌这个卡组高攻怪物不够的话，也可以放入这个。但是个人认为其职能和突击部队有重复。多放可能帮助不大。

スピア・ドラゴン：同样是和突击部队一样利用逐客令无视其负效果，其贯穿防御的能力是我们将其放入卡组的最大原因。不过一旦陷入双方互相突击空场的白兵战的话，其效果就不明显了。数量上可以根据自己的习惯做修改。

不死之炎鸟：回复主力之一。在陷入白兵战的时候就是其发挥威力的时候。如果有エレメントの泉在场的话效果更佳。



エレメントの泉

グラナドラ：在本卡组内发挥多重效果的卡片，首先，它和逐客令的相性奇佳。不仅可以每次召唤成功而回复LP，而且大大减低其被破坏的几率，是本卡组的又一LP回复主力。1900的攻击力也是战斗的主力。

月读命：使用非常灵活的卡片。召唤、翻转时，可以让场上一只表侧表示的怪物变成里侧守备表示。用以打破高攻低防的怪物。本来和血代有极好的配合，可惜……下详。

巨大ネズミ和アマゾネスの剣士：很多人也许不理解放入这2张卡片的用意。就连此卡组的原使用者也没有考虑这2张卡片。不过在下以为放入这2张卡片还是相当切题的。首先，我们要考虑到一种情况，就是对手不一定会乖乖的陷入和你的白兵战。他也可能选择以怪物攻击或者守备表示为盾牌，这时候就是这2位发挥威力的时候，巨大老鼠和剑士可都是自灭攻击的好手。巨大老鼠自灭攻击以后，对手的攻击怪物会由于逐客令的效果回手，而巨大老鼠的效果则可以让我们特殊召唤怪物做连续攻击。而剑士战斗中的贯穿伤害由对方玩家承受。自灭攻击的时候可以让对手的怪物回手的同时让对手的怪物受到伤害，并且自己不用受伤害。而对手如果以高防御力怪物防御的话，剑士不仅可以令其回手，追加伤害。而且自己还可以继续挺立在战场上。同样，当我方场上立着剑士和老鼠的时候，对手将面临打还是不打的痛苦抉择。综上所述，这2张卡片可以增加此卡组的灵活性，放入卡组还是值得的。当然这也由用卡习惯所决定。



サンダー・ブレイク

魔导サイエンティスト：在OCG世界内几乎算是第一流的强卡，在DMI2里虽然由于融合怪物的不全而限制了其实力，不过一样有其一席之地。这个卡组的LP回复力很强，给科学家提供了足够的“研究资金”，其次，融合怪物本来就要在回合结束时回融合DECK，逐客令对其的影响可以忽略。而且其本身也可以就着逐客令的效果躲回手牌避免被破坏，可以反复利用。最后自然是他可以以丰富的融合怪物为后盾处理场上的情况，比如以千眼吸收对手的怪物等等。不过本卡属于有备无患型，对手场上如果一直无怪的话也发挥不了作用。(禁止卡候补，被禁后无替代卡，直接放弃)

クリボー：这个前面提过了，不放也可以。

ブラック・ホール，サンダー・ボルト，心変わり，强夺，圣なるバリアーミラーフォース－，破坏轮，激流葬：这些都是常用的针对对方怪物的卡片，用途方面我想就不用说明了。需要说明的是这些卡都是禁止候补卡，被禁后一来无可替代，二来由于逐客令的效果，对方场上也不一定会保持有怪，所以也无须用卡片替代。同样属于有备无患型。另外，激流葬的时机需要很好选择，因为这个卡组中给它发动的时机将会比一般的卡组要多的多。

强欲な壶，天使の施し，手札抹杀：常用抽滤，对于我们这种COMBO型卡组来说，非常重要。一旦被禁止无卡可以替代，觉得抽滤不足的话可以加入953リロード。

死者苏生 早すぎた埋葬 リビングデッドの呼び声：常用苏生卡片，相信大家都会用。被禁止后无替代。

凌立	升高中了，在高中期间我不会买新硬件，但我不是放弃游戏，而是为了高考后能上好大学，那样我的游戏生活才会更丰富。
读者资料	15岁，男，524400，广东廉江第二中学高一13班，兴趣：游戏、漫画

ハーピィの羽根帚、サイクロン：破坏对手后场的卡片，被禁止后无可替代。因为这个卡组自己的后场也将很多，所以不推荐使用大岚，如果怕对手后场的话可以放入573 ハリケーン，但是效果不算太好。

抹杀の使徒，死者への手向け，サンダー・ブレイク：这个卡组中背面防御表示的怪物对我们的威胁要远大于那些正面表示的高数值怪物，以这些卡来应对。前面提到了，由于一般这个卡组的使用中手牌一般较多。所以死者への手向け和サンダー・ブレイク的COST应该不成问题。サンダー・ブレイク还可以用来破坏对手有威胁的后场。



エレメントの泉：回复主力，由于怪物的经常回手可以大量的回复LP。同时本卡组内还有多张灵魂怪可以配合。

血の代償：由于每回合只能通常召唤一次，所以很容易发生诸如手牌内怪物卡堆积的情况。血代正是为其而放，一回合造成巨大的伤害也不是空想。另外，这里不得不提到的是，由于DMI2的程序漏洞，使得本来可以在对手战斗阶段召怪的血代无法在那个时候使用。实际OCG的话，血代还可以在对手回合召怪抵挡对手攻击以弥补因为逐客令效果而造成的前场空虚的弱点。和月读命配合则相当于多次的月之书。在此卡组内几乎可以作为不灭之盾存在了。（因为对手的怪通常也只有一只，以月读盖之就可以完全阻挡）

マジック・ジャマー：主要用于防止对方魔法对后场的破坏，因为这个卡组的COMBO几乎都在后场，被大岚和羽毛扫的话那可真是欲哭无泪了。反正手牌充足，マジック・ジャマー是上好的选择。实际OCG的话，可以选择防御性更好的王家的诅咒。

门前払い：这个不用说了吧，卡组的中心，全文都在围绕它了。

一些卡片弃用的原因。首先，因为怪物的留场时间很短，所以放弃了所有的强化装备卡，其中包括本来和血代的相性很高的团结之力。以及由于本卡组后场多而能发挥很好效果的魔法师之力，如果觉得有必要的朋友也可以自行加入。还有就是前面提到的针对对手怪物的卡片，包括怪物卡中的同族感染。而科学家入选的原因是主要在于一来其比同族感染的适应性更大，另一方面LP的支付也相对比较的自由和方便。至于两张王宫就更不用说了。一来后场位置有限，实在挤不下那么多的永续魔法陷阱，二来两者和卡组的相性实在一般。反而容易阻碍到自己，

其他可以考虑加入的卡片：除了前面提到的ジャイアント・オーク，ハリケーン，リロード等之外，788非常食也是可以考虑放入卡组的卡片，其原因有二，一是此卡组后场卡片很多，回复量客观，尤其是被对手用大岚和羽毛扫清后场的时候。还有一个原因就是当逐客令效果对我方的展开造成阻碍的时候，非常食可以最为方便的处理掉它。强制脱出装置也是常用的防御类陷阱，无论是弹回对手有威胁的怪物或者是把自己的怪物从对手的效果中解救出来，是可以灵活发挥的卡片。

卡组优点：前面已经说了很多了，实战中经常出现爆LP的情况，对手也许打的还没你回复的快。最重要的当然是好玩了。

卡组弱点：首先，前场的空虚毕竟是一个不可回避的弱点，如果遇到速攻召唤类的DECK将会相当危险。同时，卡组的后场卡片太多，尤其是永续类的。一方面容易卡住位置。另一方面被对手破坏后场的话几乎可以放弃了……另外，此卡组还有最危险的天敌“药物负作用卡组”。

卡组变化：如果偏向进攻，可以将不死之炎鸟换成ジャイアント・オーク，以大大增加攻击力，同时可以减少エレメントの泉等的数量，以换入强化攻击力的团结之力和魔导师之力。以回复力的降低为代价换取更大的攻击性。另外，也可以选择魔力之枷等卡片，从而削减对手的LP。毕竟这个卡组的回复力比较强，LP负担相对较少。其他的变化在前面的卡片介绍中已经有说到，就不在此重复了。





卡组使用时也有要注意的地方：本卡组的标准展开是后场一张逐客令，一张エレメントの泉，之后把对手拉入互相突击的白兵战。如果有血之代价及其他卡片辅助的话，每回合攻击回复兼顾，对手将会十分头疼。但是，在这个局面成立以前，此卡组对主流DECK没有什么优势，操作也要及时根据场上局势做出变化，但是玩好了会觉得非常的有趣。这个卡组被我的某个朋友评价为“几乎以为OCG改了规则”。如果您厌倦了手头那些大同小异的卡组，不妨尝试一下这个与众不同的新概念卡组，相信会带给您新的乐趣。

王程浩	感觉iDS真是越来越没诚意了，一拖再拖，真是希望它尽快露出真面目啊。
读者资料	19岁，男，250011，山东济南第二中学02级2班，兴趣：MP3

游戏王卡片来源考证

OCG（游戏王官方卡片游戏）的卡片游戏发展到今天，已经拥有卡片2000余张。即使只算各游戏中收录过的也已经过千。那么，这么多的卡片都来自哪里？

一、各国神话

各国神话一直是各种游戏参考的重点。一来可以省去很多设定方面的问题，二来也可以体现该游戏的文化底蕴，可谓“省力又讨好”。OCG自然也不例外。在众多神话中，埃及神话自然必不可少，OCG的原型——也就是原作中的卡片游戏M&W就是以古埃及的怪物决斗演变过来的，这当中最有名的当然就是我们非常熟悉的三幻神了，翼神龙的RA是埃及的主神，太阳神。所以翼神龙又经常被叫成“太阳神的翼神龙”。而它在原作中的第一形态，犹如太阳一般的设定也就不奇怪了。天空龙的OSIRIS是冥界之王，同时担任亡者的审判一职，所以也有将天空龙翻译成“地狱判官的天空龙”的。不知道天空龙的雷鸣是不是正带有审判的含义。巨神兵的OBELISK并不是神，而是一种方尖塔型石头建筑，其主要作用是表彰法老的功绩，可以说是一种象征。所以巨神兵也被翻译成“方尖塔的巨神兵”。此外，还有一些没有在游戏中收录的卡片，比如，HORUS是OSIRIS与ISIS儿子，复仇之神。黑炎龙也是一张无愧于神名的强卡哦。



インフェルノ

除了埃及神话之外，欧洲的神话也是一个大系列，比如DMI2中收录的新属性特召系的4张，业火·因非鲁诺、海啸·芬利尔、巨岩·基刚提斯、逆风·希鲁菲多。熟悉欧洲神话的朋友一定对这4个名字会有印象。烈火的巨人，岩石巨人，灭世之狼和覆天之鸟。还有大家很熟悉的巴佛梅特，在RO里还是BOSS级的魔物（游戏王里就菜了点啊……）。至于米诺陶，女武神一类的，那是游戏里的常客了，在此就没必要多做介绍了。说到神话，自然也不能忘了日本自己的，大部分灵魂系的怪物其原型都为日本神话“人物”。其中最熟悉的大概就是借KOF广为我们所了解的大蛇一族了。月读命也是日本神话中大名鼎鼎的人物。还有很多卡片是只取其原型和效果，没有直接使用其名字的。最典型的就是纤维壶 。其原型为北欧神话中的世界树Yggdrasil，诸神的黄昏之后，Yggdrasil使世界重生。而游戏王中就取其重生之意为卡的效果。这是OCG世界中的一流强卡哦。



フェンリル

二、游戏

这里当然不是如前面所提到的在很多游戏中都会登场的名角们了。而是那些以游戏角色，尤其是以KONAMI自己的游戏角色为原型所创造的卡片们了。

熟悉KONAMI游戏的人肯定对下面这2张卡里的“人”物不会陌生了。即使一下子没想起来，看到名字也该知道了。他们就是月风魔和龙骨鬼，KONAMI动作游戏经典《月风魔传》的主角和BOSS。大名鼎鼎的《沙罗曼蛇》系列的主角也被收录进来，在OCG中，还有他的“子机”及对头BOSS的相应卡片，不过这些都还没有收录在游戏中。而コマンダー这张卡的人物是否很像《魂斗罗》里面的主角呢？在游戏王中看到这些昔日或共同作战，或各为其主的老朋友，不知道是否会勾起一些当年的回忆呢？

三、其他



月風魔



龍骨鬼

这个其他看起来很不负责任，但是游戏王的卡片来源实在很广泛。比如有的是直接以原作中的经典场面或者事物为原型。比如暗黑英雄，其原型为原作中游戏一个同学非常喜欢的美国英雄。还有OCG中的“法老王的审判”、“友情和团结”等等。而“狩猎魔女”则很有可能是源自欧洲中世纪的宗教变革，所以在国际版发售的时候改了画面。而且游戏王中的卡片最近正在以几张卡片构成一个故事。最典型的莫过于大革命的一套4张，简单的4张卡片，就为我们描述了某国的国民从受压迫到起来反抗并最终爆发大革命的过程。

以上是对游戏王卡片出处做一下简单的考证。毕竟游戏王发展到今天已经不仅仅是一个卡片游戏，而是一种文化的象征。对卡片有了更深一层的理解，在玩卡的时候会有更加亲切的感觉。“这张卡的故事我知道。”这样的感觉，一定很好吧。



大革命



火纹圣殿 ファイアーエムブレム

责编/暗凌

兵种乱弹之封印·烈火篇

第三站

四季寒冷的佣兵之国——伊利亚ILIA

到了伊利亚后第一件事就是买衣服保暖，还有，大家把刚才在萨卡买的弓箭纪念品收起来，这里的人民对弓箭比较敏感……

伊利亚位于大陆的北端，这种特殊的地理位置使得伊利亚的四季夏短冬长，一年内的气候普遍较寒冷，导致伊利亚本土的农作物产量一年比一年差，再加上附近是商业不发达的萨卡草原和时局动荡不安的西方三岛，使得全国的经济只能依靠国内派出去的佣兵来支撑。

伊利亚的佣兵中最有名的莫过于天马骑士团了，虽然人数只占伊利亚佣兵总数的1/4左右，但是却成为最不能缺少的一部分，并且是伊利亚的象征。最主要的是天马骑士团都是清一色的女性成员，男性成员在天马骑士团里只是负责打杂之类的下等工作，不过相信各位男性同胞一定是任劳任怨吧！整个天马骑士团最令人称奇的是那些在战场上冲锋杀敌的少女大都还是些妙龄少女，很难想象这些涉世未深的少女的战斗经验是哪里学来的，脑中突然闪出一个可怕的想法，莫非天马骑士团招收的男性成员都是用来当活靶的……喂喂！那些不怕死的男士们先别急着报名参军！毕竟当活靶这工作的技术成分太高了，我这里还有个“肥”缺留着，而且绝对没有生命危险：最近这里还要找打扫马厩的下等仆人1名，我有报名表，谁愿意去？（眼前的人全都露出了杀气……）



↑华丽的三角攻击，只是每次都要浪费3个出战名额，而封印的已婚天马骑士更是被无情地抛弃了……

虽说有内部人士说过：天马只有纯洁的女性才能驾御。不过说来也奇怪，伊利亚的天马似乎也仅仅限于年轻的女性才能驯服，而且体格都是低得可怜的女性，照这样看来伊利亚的天马似乎负重能力不怎么好，不起用男性天马骑士也是情有可原……说到天马骑士团就不能不说一下天马三姐妹了，传说中的天马三姐妹可以说是整个天马骑士团的象征，虽然平时不在骑士团参与什么战斗，而且还有可能流落他乡，但别人只会在乎她们天马姐妹的身份。只要成为了天马三姐妹的一员，就意味着你成为了各地领主贵族的抢手货，像烈火时期的天马三姐妹中的每一位都有第一领主夫人的潜质，如果不是由于当时的一夫一妻制，她们早就享上清福了。几位想入伍的小姐先别急，我先问一下，你们结婚了吗？那个……已经结过婚的想成为天马三姐妹之一就难了，你老公要有点背景的话还有希望，不过封印中那天马老大似乎就是因为太“阿姨”了，才被大多数人无情地扔到板凳上的。



↑小冈是心灵美的新好男人代表。

介绍了那么多，最后要说的是：这里的气候实在太冷了！（喷嚏中，谁给张纸……）请要留下来的各位三思，而且我透露一点秘密，这里山中有个研究古魔法的老太太，每隔一段时间就试验她新研究出来的古魔法，前段时间将这里所有的水源都冻住了，我怀疑这恶劣的天气就是她搞的鬼。留下的几位要长个心眼了，哪天有个老太太给你苹果的话，你可不要轻易吃下去，说不定就成了她的下一个试验品……

杨文明	盼望PSP早日降价，本人心痒难耐，但苦于钱包空空。
读者资料	18岁，男，571100，海南海口琼山区府城镇甘蔗园332号，兴趣：有关掌机的一切

第四站

秩序混乱的贫瘠之地——西方三岛

在进入这块不毛之地前请大家收好自己的随身物品，西方三岛盛产强盗、山贼和批量生产的斧男，地处艾特鲁利亚（ETRURIA）边界，但由于混乱的秩序与频繁出没的强盗集团，这块地区的地方治安管理几乎可以说是等于零。不过由于这里有着丰富的铁矿资源，而铁又是打造武器的基本材料，所以西方三岛也成为了艾特鲁利亚、当地强盗集团与其周边势力相继争夺的地域。



↑基斯大叔的相貌固然仪表堂堂，但是成长就不如心灵美的小冈来的可靠了。（曾练出16速狂战士的怨念……）

西方三岛真正的特色来自于本地的狂战士，拥有普通正规兵种职业所缺乏的恐怖攻击力与单人作战能力，不过似乎西方三岛有潜力成为狂战士的人在历史上也没几个，毕竟狂战士不是想当就能当的，除了强大的作战能力外还要有坚强的意志，否则会被战斗的欲望所控制而沦为无意识的战斗机器。这里就暂时不对意志薄弱的各位推荐这个职业了，等我们安全离开这里后你们再去做狂战士，这也是为了大家的生命安全考虑……

大批的斧男是这里另一道风景线，盛产斧男的西方三岛虽说没出过什么有名的斧男，不过在各大佣兵团中很容易就能见到有着“头带情结”的标准斧男，那可是标上了“西方三岛特产，不可假冒伪劣”防伪标志的标准板凳职业啊！一般的作用是在强制出击的章节背人，或者加入后卸下武器坐板凳，更有甚者是当作活仓库存放武器，谁叫人家体格天生那么好……

题外话：除了狂战士，西方三岛还有个特色——“怪物”，像烈火的“石巨人”、封印中心灵美的冈萨雷斯，似乎这些怪物级的角色也成为了西方三岛独有的风景线，不过想要和他们合影留念的话还是免了，虽然和怪物的合照能卖个好价钱，但是生命价更高啊！

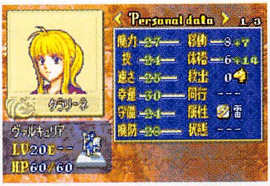
第五站

魔法与剑并举的文明国度——艾特鲁利亚ETRURIA

各位游客请注意，在艾特鲁利亚千万要小心行事，这里的艾利米尔圣教声名远播、嫉恶如仇，如果你做了什么不厚道的事传到他们耳中就不好了。那位大哥，还没说完你就去盯着MM看啦！顺便说一下，你看的那个是修道士……不是女人……

说到位于大陆左上角位置的艾特鲁利亚，就不能不说说该国最有名的三将军了：黑骑士、魔导将军、鬼将军。名气虽然比不上贝伦的三龙将，但不管怎么说也是在这块大陆上赫赫有名的三人组了（类似的还有天马三姐妹）。三将军中的黑骑士更是不少少男少女憧憬的目标；前任魔导将军是八神将之一的大贤者的弟子，实力自然不在话下，而现任魔导将军虽然贵为莉莉娜的老师，但是与贝伦国王塞菲尔的那一战实在太差强人意，印象分大打折扣；鬼将军在实力说来不算差，可无奈他是个将军，还是个大叔，而且又是封印时期的将军，没有拥护群是很正常的……

说起来埃艾鲁利亚应该是整块艾雷布大陆上文化环境最好的国家了，而且不像贝伦的尚武，艾特鲁利亚推崇魔法，这还要归功于创建这国家的八神将之一的圣女吧，也许没有艾利米尔圣教的出现，艾特鲁利亚也会成为一个偏重于武力的国家。虽说艾特鲁利亚的职业繁多，但是要说特色职业也举不出多少，可能大众化的职业就是该国的独特魅力吧。其实想想，女武神应该算是该国的特产了，该职业的出现正好符合了骑术与魔法的结合，不过奉劝那些平时养尊处优的千金大小姐不要贸然尝试去做一名女武神，没有精良的骑术倒是其次，魔法方面没有天赋也不是缺点，最主要的原因还是会被某些不人道的家伙拉到万恶的斗技场去玩命（非人力所能抵抗），最后还要美其名曰：斗技场女神。要知道，这年头的女神可不是那么好当DI（拉长音——）。



↑大家一起来膜拜传说中的斗技场女神吧！能力满不是你的错，但幸运满了就是你不对了！

最后要说的就是艾利米尔圣教的圣职者了，使用神圣魔法的艾利米尔圣教的主旨是惩恶扬善，不过在多国交火的情况下他们却是处于中立的位置，而战争即将结束之际又立刻转向有优势的一方，可以说是既得名又得利。而艾利米尔圣教内似乎也不是想像中那么纯洁，除了封印的好色司祭外（幸好旁边始终跟着一个心灵美的雀斑女，否则不知有多少无知女性要遭殃了），还有一个与某男有纠缠不清关系的修道士露西亚，传说中比女人还女人的男人（好拗口），那身材！那容貌！那举止！（旁人：快擦掉你的口水！）哦，对不起，我失态了……

离开了文化之国艾特鲁利亚，下一站就是传说中的寻宝者天堂了，贪心的人们快把口袋掏空，为下一站做准备！

（未完待续）文/NW旅团 Alucard

董冰	我相信PSP将战胜NDS，因为其娱乐性非NDS可以比拟的。
读者资料	19岁，男，430079，湖北武汉洪山区珞瑜路33号，兴趣：电玩、动漫

艾雷布大陆斧头帮秘史（上）

他们是一群野性的男人，无垠的大地给了他们结实的躯体，广阔的天空给了他们豪爽的性格。

他们是一群神奇的男人，用自己的双手终结了整个大陆的动荡，用自己的强大印证了自己的存在。

他们是一群奇怪的男人，徘徊于死亡的风头浪尖，为帝国开辟了伟大的基业，而这一切却只为了自己心中的信念。

话说地处利基亚同盟国中的奥斯迪亚是这个同盟国的主要大都市，也是同盟国之首，这里经济活跃，百姓安居乐业。

然而，艾雷布新历980年，大陆的动荡时期开始了。战争陆续爆发，山贼们光天化日下强抢民女、敲诈、勒索、寻衅滋事，弄的民不聊生。

为了防止世界被破坏，为了维护世界的和平！以乌塞尔、海克托尔等人为首的反恶势力团伙正式成立，他们就是后来在艾雷布历史上赫赫有名的——斧头帮。



黑金教主　乌塞尔

◆出身:利基亚地区　◆年龄:不明

身为奥斯迪亚侯爵的他不能一起征战沙场，表面上反对弟弟海克托尔出征，但实际上不难看出他爱着他的子民，也爱着他的弟弟。所以海克托尔的旅程中，收小弟、吃饭、募集枪械等都是由他买单的。道上兄弟对他的景仰有如滔滔江水，所以最后送给他一个雅号“黑金教主”。



天雷斧男　海克托尔

◆出身:利基亚地区　◆年龄:约18岁

奥斯迪亚的二当家，为了被欺压的百姓而毅然踏上冒险征途的海克托尔具备了当带头大哥的一切素质：为人行侠仗义、做事光明磊落、性格豪爽大方，并且拥有天雷之斧后气吞山河。道上资格再老的人见了他都要给几分面子。（其实因为他是主角吧）



刀疤雷　布雷丹

◆出身:不明　◆年龄:不明

大陆上辈分最高的黑帮老大，在黑道上地位颇高，有“江湖最后仲裁者”之称。几年前他是义贼，但是被其它组织派去的间谍用美人计迷惑了心志，丧失理智而肆意杀虐。后来在与斧头帮的火并中失去了两个儿子，帮派被围剿歼灭，自己也被最喜爱的女人利用后杀害，真是颇具戏剧性的一生啊。



海上霸王　法卡斯

◆出身:不明　◆年龄:不明

法卡斯海盗团的首领，拥有强大的力量和手下的众多弟兄，凡是在海上混饭吃的，方圆几海里几乎无人敢对他挑衅。法卡斯为人耿直，喜欢结交朋友，道上面子不小。在斧头帮想借助他们的船渡海时，他在简单的接触中看出了海克托尔等人豪爽的性格因而十分喜欢，不但没有收过路费、保护费，还在后来的日子中几次护送他们去危险的地方，是个可靠的人。



大海之子　塔滋

◆出身:不明　◆年龄:约18岁

法卡斯手下的得意杀手，大约5年前因为受伤被法卡斯救回来收养，失去了一切记忆的他被培养成了组织的强力战将。虽然有着一张不饶人的嘴，但是心地却十分善良，为了看看外面的世界而想要变得更强，或许也是为了寻找自我。他跟随斧头帮一起离开了大海，之后征战沙场，由于经常在海上战斗，所以他臂力过人，挥动起斧头来周围敌人根本无法近身，因此被别人称为大海之子（当然不是海克托尔的孩子）。



为战斗而活着的男人　巴特鲁

◆出身:西方三岛　◆年龄:约22岁

为了变得更厉害，拥有更强大的力量，他不断挑战着自己的极限。虽然做了佣兵，但是对他来说与其给他钱花倒不如给他找一个强大的对手让他好好的活动一下筋骨，战斗中他也完全是一副享受的模样。放纵不羁的性格使他从不在乎与谁为敌，只在乎敌人有多强。在周游世界旅途中，他遇到了一位漂亮的女子——“剑姬”卡尔拉，两人在几次决斗中摩擦出了爱情的火花，最后结为夫妻，生有一女菲尔，也就是《封印之剑》中那个漂亮的女剑士（幸亏她没有长成父亲的身材）。

才悦	对于PSP来说，GBASP已过时，NDS的机能又十分低下，果然PSP才是王道。
读者资料	15岁，男，300171，天津河东区十三经路2号1号楼1栋105，兴趣：掌机、足球、动漫



爱妻大叔 德鲁卡斯

◆出身:贝伦 ◆年龄:约33岁

为了救治自己患有腿疾的妻子，德鲁卡斯做过山贼，后来在基亚兰领主琳的劝说下，放弃山贼而做起了佣兵，最后加入了斧头帮。虽然德鲁卡斯没有《圣魔光石》中奥鲁森爱的那样“死去活来”而让人印象深刻，但是这种平淡的关怀也是爱。为了心爱的人愿意付出一切，这个大叔也算是一个不错的爱妻大叔了。



舍弃家产的人 卡滋

◆出身:密斯尔半岛 ◆年龄:约27岁

贝鲁卡商会的第一继承人，贝鲁卡商会是密斯尔半岛上沿岸最大的海运业财团，本来他应该是继承产业做一个商人的，但是由于反感父亲为了赚钱而冷酷无情的做法，所以只身去流浪。后来遇到了旧识塔滋，跟着他一起加入了斧头帮。他还有一个比自己小14岁的弟弟——后来也加入斧头帮的基斯。（仔细想想，当初贝鲁卡商会之所以会立于海运业的不败之地，一定是请了法卡斯海盗团的弟兄们去看场子了，所以塔滋才会和卡滋认识的）



沙漠之鹰 霍凯

◆出身:密斯尔半岛 ◆年龄:约38岁

人称“鹰眼”的狂战士，守护着纳巴塔沙漠。虽然有着强大的力量，但是性格不太喜欢争强好胜，或许是因为他现在已经有了家庭儿女，又或者是因为他是大贤者阿特斯的随从，跟在他身边久了性情受到了影响吧。霍凯行事很成熟，沉默寡言，但能冷静的分析问题，战斗时必杀不断，敌人基本都是被秒杀的。



沙漠之男 波鲁&加斯闵

◆出身:不明 ◆年龄:不明



沙漠中的黑帮——布拉扎斯团的两个带头大哥，垄断着整个沙漠的财宝，总有人说玩《火炎纹章》从不用我方的斧男，因为他们太难看了。但是事实证明，对比他们两兄弟，我方的斧男还是非常有竞争实力的！谁再说我方斧男难看就把他拖到纳巴塔沙漠里喂波鲁！

艾雷布新历980年，斧头帮骨干虽然只有6名，但是实力和气势在当时的大陆上是少有人及的。斧男强大的攻击力、惊人的体格与防御力和恐怖的技术弥补了块头过大导致的速度慢的弱点。斧头帮以其强大的武力征服了各地的黑帮，从而登上了时代的颠峰。在与艾利乌德合作粉碎了奈鲁卡鲁的野心与黑之牙帮派后，斧头帮终于成为了艾雷布大陆的第一黑帮。

文/斋藤★鬼斩

趣味问答 考考你对火纹的了解

一般的地面职业是不能上山的，但如果让飞行系背上一个不能上山的地面职业在山地的地形待机，然后敌人将该飞行系打败（也就是送西天），请问该名地面职业的下场是什么……答案在下期内有哦！

火纹人物事典

姓名：克拉莉妮(クラリーネ)
年龄：大约15岁
身份：利库雷家长女



艾鲁多利亚王国利库雷公爵帕恩特与露依斯的女儿，上有一兄库雷恩。为了寻找哥哥，她只身来到战场，却不幸被坏人抓去。在佣兵路特加（ルトガー）的帮助下她才逃脱出来并加入了我方，凭借着理魔法的天分、会用杖和移动力高，成为了我方绝对的主力。

她刚被路特加救出来时，正好赶上我方和敌方交战，她看到后抱怨：“这里……这里不是战场吗？那个剑士，考虑的也太不周全了！要把女士送回家才是绅士嘛！”从其中不难看出来，这个刁蛮任性的小丫头属于典型的大小姐类型，经常受到别人的照顾，而且还经常发牢骚。

因为家庭环境的关系，克拉莉妮从小受到高等教育，所以看上去十分文静，但是任性的她闹起小脾气来真是够人受的。并且尽管她有时候“蛮横无理”、“横行霸道”，但是在她看来，自己已经是一名和母亲一样的淑女了。或许，这就是她吸引玩家的天真可爱之处吧。

马超	NDS力量觉醒吧！《任天狗》只是开始，绝不是结束。
读者资料	15岁，男，163712，黑龙江大庆让胡路区3楼区1515-27号信箱王红转，兴趣：看书、玩

机战天空



文/Justice 责/方舟

WANTED

《超级机器人大战》恶人谱

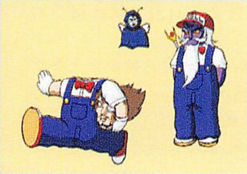
连着介绍了那么多期原创机,想必各位读者也有些审美疲劳了。从这期起我们将为大家介绍活跃在超级机器人世界的各大恶党、反派。让读者领略一下《机战》的黑暗面。

¥000009.80

一 元祖恶人集团 地狱博士和愉快的伙伴们

邪恶度:	★★★★★
平均战力:	★
总兵力:	★★
屡战屡败度:	★★★★★

《魔神Z(Mazinger Z)》是日本第一部有人驾驶机器人动画,被誉为超级机器人的鼻祖。地狱博士(Dr.Hell)与他的部下们作为超级机器人动画的元祖反派,其性格塑造虽然有些单薄,但也是有不少东西可以挖掘的。



地狱博士1902年9月6日生于德国。年轻时与兜甲儿的爷爷兜十藏同窗学艺,专攻原子物理学。第二次世界大战爆发后,地狱博士开始为德军研究兵器,并结识当时身为德国将军的断头(Broken)伯爵。战后,地狱博士作为知名学者逃避了法律的审判,得以继续他的科学家生涯。到了60年代,地狱博士、兜博士以及其他一些学者前往太平洋上的巴德斯岛考察(为什么原子物理学专家要去参加考古活动……谜啊)。在那里,他们发现了古代迈锡尼人(在太平洋上发现爱琴海古文明的



遗迹……)遗留下来的钢铁巨人。出于个人的邪恶野心,地狱博士修复了古代迈锡尼人遗留下来的巨大机器人,杀死了岛上的所有人,仅有兜十藏博士侥幸生还。随后,地狱博士与迈锡尼帝国的高岗大公接触,在迈锡尼人的支援下建造了自己的地下帝国。而兜十藏博士则开始研究光子力

印君	买本刊不仅是被可爱的封面深深吸引,而且更想从中获取更加宝贵的知识。
读者资料	17岁,女,225300,江苏秦州高港区口岸镇教师新村4号,兴趣:电子、动漫



能源与超合金Z，为对抗地狱博士做准备。

作为地狱博士手下的大干部，阿修罗(Baron)男爵原本是巴德斯岛上一对古代迈锡尼人夫妇的木乃伊，被地狱博士左右各切一半拼成改造人(早期动画中的博士都是天文地理医药工学无所不能的）。对于这个男左女右的怪人大家应该再熟悉不过了，这个无比愚蠢但对地狱博士无比忠诚的家伙无数次对光子力研究所发动攻击，然后无数次被挫败，最常说的一句台词就是“地狱博士，请原谅我的失败！”。但即使这样他(她？)却还是屡败屡战，决不气馁。从某种意义上来说，我倒是蛮佩服这种精神的。阿修罗男爵通常乘坐海底要塞萨鲁德，后来又换成新的海底要塞布德。由于地形适应问题，游戏一般都会把断头伯爵的空中要塞古鲁配给他(她？)。原作第78话中，阿修罗男爵终于在太平洋上战死，一向冷酷的地狱博士甚至为他(她？)的死而落泪。说起来，原作这一幕还是相当有震撼力的，邪恶的野心家也有人性的一面，不是么？

再说说断头伯爵，前面提到他曾经是纳粹德国的将军。当时的一次战斗中，断头伯爵被手榴弹击中，身首异处。但当时却发生了恐怖的事件：失去了头颅的身体自行捡起头颅，并在战场上行走。当然，断头伯爵毕竟还是死了。地狱博士回收了伯爵的尸体，将其复活为改造人，并为他的头部安装了反重力装置，可以独立飞行。重获新生的断头伯爵对地狱博士自然是感激涕零，当地狱博士占据巴德斯岛后断头自告奋勇出马摆平一群黑手党，争取到了重要的研究资金。漫画版最终决战之时，断头伯爵更是生身挑战魔神Z以报答地狱博士的再生之恩——虽然没到空手拆机的水平，不过断头的单体战斗能力还真不低。

同为地狱博士的手下，但阿修罗男爵与断头伯爵之间却经常为了争功而水火不容，经常互相拆台。甚至有两人各自派出机械兽在光子力研究所门前内讧的案例。而在阿修罗男爵死后，地狱博士又创造了一个名为皮格曼(Pigman，猪人？)子爵的干部。此人在机战中从未登场，原作中的戏份也少得可怜，就不多作介绍了。

地狱博士一党在机战中一向都是以被我方蹂躏的人形提款机身份出现的。机械兽本身就是杂兵中最弱一级不说，干部用的空中要塞古鲁也是要威力没威力要命中没命中要机动没机动的空中存钱罐。很难想象这种只能飞到1马赫的东西如何在原作中一次又一次从最高飞行速度3马赫的魔神Z手中逃脱。到了后期，这帮家伙更是沦为“比高级兵弱，比杂兵强”的悲哀存在，元祖恶党颜面何存哪……看来，地狱博士如果不搬出漫画版中的地狱王高顿，或者小说中的恶魔神(Devil Mazinger)之类，大概永远也别想翻身了吧。

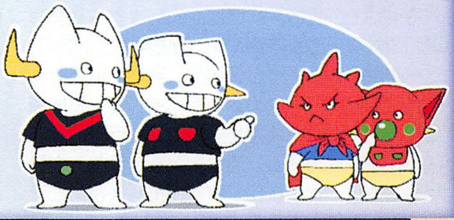
二 六千五百万年的怨念 恐龙帝国哀歌

邪恶度：	★★★★★
平均战力：	★★
总兵力：	★★
怨念度：	★★★★★



据今近一亿年前的中生代白垩纪，是巨大爬行类生物——恐龙全盛的时代。但在6500万年前，一场灾难袭击了地球，造成了恐龙一族的灭亡。关于这场灾难的具体内容至今众说纷纭，而在《盖塔》中，恐龙是由于地球上出现盖塔射线而遭到灭顶之灾的。不过，在灭亡之前，一小部分恐龙很幸运地逃到地下，并在之后的6500万年中逐渐进化为高等智慧生物，创造了发达的地下文明。到了20世纪70年代，准备完全的恐龙帝国在恐龙帝王高鲁的率领下发动了夺回地上世界的战争……

作为恐龙帝国的最高统帅，帝王高鲁这个身高近3米的大家伙的确威风十足。但就性格刻画来说，高鲁这个人物并不能用丰满来形容。整部





作品中它除了残忍就是冷酷，除了冷酷还是残忍。最多也就是游戏《盖塔大决战》中高鲁在即将沉没的潜艇中对盖塔大喊："是你们赢了！来，杀了我吧！"让人觉得他还是条硬汉。但总的来说，这家伙远没有自己的两个部下出彩。

巴特将军和卡雷利长官是帝王高鲁的左膀右臂。按照早期超级机器人动画的惯例设定，敌人大干部总会相互掣肘，这两个人也不例外。除了传统的争功之外，由于巴特将军是个耿直的职业军人，而卡雷利长官却是个效率至上的科学家。两人看对方都不顺眼，这就导致了两人之间不可避免的矛盾。比起为达目的不择手段，连自己人都可以随便牺牲的卡雷利长官，正直的巴特将军显然更容易赢得观众的喜欢。而最后巴特将军不顾自己的身体在盖塔线照射下逐渐熔化，也要与盖塔同归于尽的场面也相当令人动容。不过笔者一直有个疑问：众所周知蝙蝠是哺乳动物，那么为什么巴特将军这个蝙蝠人会是恐龙帝国的成员……？

作为一个古老的国家，恐龙帝国的宗旨是"夺回地上的世界"。因此他们与人类的战争可以归为争夺领土的种族战争，历史经验告诉我们，这一类战争往往是难以调和的。我也很能理解恐龙帝国在地下卧薪尝胆数千万年的心情，只能说他们身为反派——特别是早期作品的反派的确非常不幸。不知为什么，恐龙帝国在《机战》中登场机会很少。早期作品只有拉托拉队长在第二、三次中有登场，而帝王高鲁直到PS上的《α外传》才第一次正式登场，玩家也初次发现原本当成移动存钱罐打好玩的无敌战舰达依原来是那么强悍。在GBA上的《机战R》中，恐龙帝国以新作《真盖塔对新盖塔》中重新设定的造型登场，但笔者觉得还是原版的帝王高鲁比较有气势……另外，在PS2上的《机战SC》中，恐龙帝国还曾经用机械翼龙巴多把坎贝尔星人发射的"行星破坏炸弹"物归原主。也算是扬眉吐气，当了一回拯救地球的英雄。

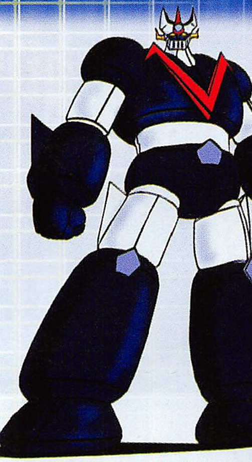
三 以暗之帝王的名义 暗黑大将军与地狱大元帅

邪恶度：	★★★★★
平均战力：	★★★
总兵力：	★★
军团度：	★★★★★★★

我们前面提到，地狱博士在巴德斯岛上与迈锡尼帝国结盟并接受了技术支持。那么迈锡尼帝国又是什么来头呢？现实世界中，迈锡尼是公元前2000年左右的时候，在爱琴海出现的古文明，也是迄今为止最古老的欧洲文明。而在《魔神Z》系列中，迈锡尼则是一个技术发达，能够制造巨大机器人的超古代文明。但不知为什么，这一文明却在大约公元前1000年左右的时候灭亡了，少数残存者逃到地下苟延残喘。虽然没有恐龙帝国那么历史悠久，但这一蹲也有3000年之久。当地狱博士发掘出巴德斯岛遗迹之时，潜藏于地下的迈锡尼帝国看到了光复故土的机会，便派特使高岗大公与地狱博士接触。双方以迈锡尼提供技术，地狱博士提供资源的方式结成了同盟。实质上应该说迈锡尼将地狱博士收编为自己的前哨部队，"同盟"不过是说来好听的。而高岗大公也不时派出一些妖机械兽作为对地狱博士的支援。妖机械兽已经要通比常的机械兽强不少，但对于迈锡尼而言，这些仅仅是炮灰，比起精锐七大战



槐佳佳 直到接触掌机以前，我都以为我的眼永不会近视……
读者资料 20岁，男，300384，天津市，兴趣：游戏、画漫画、足球、卡啦OK



斗兽军团（外加一个不属于任何军团的谍报军）来还差得远。当地狱博士一党接近灭亡之时，发现这帮笨蛋不值得信赖的迈锡尼帝国决定亲自出马征服世界。

暗之帝王……我不知道该怎么形容这个貌似一团火焰的东西……灵体？元素生物？某移动城管家的表兄弟？总之这个连实体都没有的家伙就是迈锡尼帝国的最高元首。

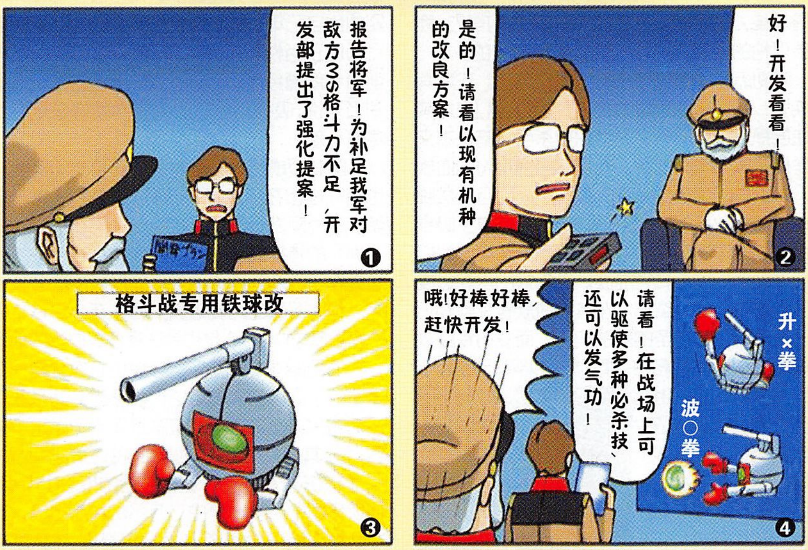
从作品本身来说，暗之帝王不过是个用来发号施令、提供任务的NPC，真正给玩家深刻印象的自然还要数暗黑大将军。

暗黑大将军原本是某个与迈锡尼敌对国家的将军，战败后被迈锡尼改造成斗兽，担任七大战斗兽军团的直接统帅。但他耿直的武人性格并未因此而改变，始终喜好堂堂正正地作战……设定上虽然这么写，但出于早期动画作品中反派人物特有的“历史局限性”，暗黑大将军又往往会搞一些不厚道的阴谋诡计，这实在是够矛盾的。无论如何，当暗黑大将军战死之时，剑铁也对他的评价是：“虽然走错了道路，但你的确是个勇敢的将军。”作为武人，暗黑大将军能够得到对手如此称赞，也应该瞑目了吧。游戏中，暗黑大将军一向是超级系反派的中坚力量，近几作中战斗力更是直线上升。当《第二次α》中暗黑大将军一击推平了一个MS小队时，笔者当真是欲哭无泪。

作为暗黑大将军的继任者，地狱大元帅是个彻头彻尾的阴谋家。不过他并不是什么新人物，而是被迈锡尼帝国复活的地狱博士。怀着对兜家强烈的恨意，地狱大元帅策划了一个又一个阴险毒辣的作战……当然最后都是以失败告终的。比起将军，这位元帅在机战中却很少出现，印象中也就是在《第二次α》里有登场，但在我军大兵压境之下很快就光荣退场了。

另外，一直负责与地狱博士联络的谍报军干部高岗大公也是个有趣的家伙：这个上半身是人下半身是虎貌似在cosplay《魔兽世界》中暗夜精灵的家伙在奔跑的时候居然会用鞭子抽打老虎屁股——换句话说就是自己打自己，莫非他有SM倾向……？原作中高岗大公很早就挂了，没机会与复活的地狱大元帅来个感动的重逢。《第二次α》中地狱大元帅则非常解气地对他来了一句：“当年你算计我那么多次.这次我一并跟你算账！”

四格漫画·新强化提案



杨天星	已玩腻GBASP，真想拥有自己的NDS或PSP。
读者资料	14岁，男，215000，江苏苏州苏苑新村111幢202室，兴趣：《口袋妖怪绿宝石》



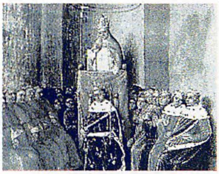
恶魔古堡

文/ASTAROTH 责编/翔武

恶魔城之百科书屋

阿刹迈族（Assamite）：十字军东征带回许多关于圣地（也就是耶路撒冷）的传说，而其中一些则提到了一群信仰狂热的杀手。欧洲人称这些沉默的暗杀者为刺客。然而，血族里也有着和这些阿拉伯人相似，却更加强大和危险的氏族——恶魔一般的阿刹迈族。从阿刹迈族写满了阿拉伯文字的徽章上就能看出他们的出身源自中东。早在十字军东征前，西方的吸血鬼就遭遇到了阿刹迈。传言指出，某些引发东征的君主（比如著名的亚历山大大帝）乃是畏惧阿刹迈的血族爪牙。当然这个说法的可信度很有待商榷。但撇开这些不谈，西方的土生血族忌惮阿刹迈也并不是没有理由的，因为据说阿刹迈族有依靠东方特有的邪术来增加能力的方法。再加上他们暗杀的能力，称为最可怕的血族之一可以说是毫不夸张的。

阿刹迈作为出身与东方的可怕刺客。在所有血族里，名声恐怕是最为狼藉，因为他们也为其它血族提供暗杀服务，充当职业杀手，暗杀本来就是做些见不得人的事。而且在重视身份的血族里，做这样的事自然会被人蔑视……而且在摆脱Tremere族种下的血咒之后，阿刹迈恢复了吸食其它血族血液的偏好，甚至沉迷到主动攻击他们所喜爱吸食的某个其它血族。在年轻的阿刹迈族成员中这一点更为突出。在其它血族看来阿刹迈族已然抛弃了它神圣的刺杀契约，而变得和魔宴一样嗜杀。密党的第六戒律不能约束阿刹迈族人，但也有某些吸血鬼也相信，阿刹迈乃是在遵照古老的契约条文行事，也许是在为了最后的圣战（Jyhad）的来到做准备。



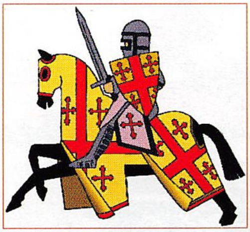
这些来自中东荒漠的血族杀手的工作运作起来相当的正规。阿刹迈成员为给那些他们酬劳的雇主工作，而酬劳通常就是雇主的血液。在接受雇佣后，他们就开始追踪目标，直到把目标杀死，或者发现雇主欺骗了他，比如说雇主告诉他这目标是个第9代血族而实际上是第6代。如果受雇的阿刹迈成员反而被目标杀死，那么阿刹迈氏族并不会找他复仇，以后也不会再接任何以他为目标的暗杀合同。由于他们特殊的背景，阿刹迈的信仰是多种中东宗教和吸血鬼神话的混合体。他们认为吸血鬼到达天堂的唯一方法就是要尽可能地接近最初的吸血鬼，也就是努力降低自己与最初吸血鬼之间的辈分差距。这通过吸榨（Diablerie）别的比自己年长的吸血鬼来实现。为了证明自己行为的正当性和正确性，阿刹迈宣称他们氏族的创始者就曾经手刃过两个第2代吸血鬼。对于阿刹迈来说，吸榨别的吸血鬼的血就好像是在食用圣餐一般。

阿刹迈成员大多同时看不起秘党和魔宴，但也有一些留在了魔宴，一些则效力于秘党。从外貌上来说阿刹迈族成员往往带有努比亚人（来自非洲）的特征鹰勾鼻，黑发，身材修长苗条。特别之处在于阿刹迈族人随着年龄增长皮肤会越来越黑。绝大多数的阿刹迈族人居住在土耳其某处的一座要塞之中，若不是也会选择比较偏远的地方。

说到这里简单给不太了解的玩家介绍一下十字军的东征。血族的历史有很多都与此宗教军事活动有关。比如德拉克拉就是在十字军东争失败后，土尔其人进攻欧洲的时候参加教会的防御战的。

首次东征是由一个叫做彼德的传教士所率领，他所率领的十字军是由二万名贫农所组成，这支军队既无组织，也没有什么经济基础，不久就有好

刘俊杰	一生如戏，像一个RPG游戏，你就是这游戏的主人公，要用你最大才能发挥游戏的可玩性。
读者资料	15岁，男，510800，广东广州花都区大华一路松苑居306房，兴趣：研究游戏



几千人病死于途中，有些人虽然支撑到君士坦丁堡，但到了尼斯亚却也逃不过土耳其人的屠杀。后来除了彼德的军队外，欧洲的贵族也组织了一支军队——教皇乌尔班二世(Urban II)在1905年往法国考察当地教会的改革，他通知人民在11月27日，到东城门聆听重要宣布。帝王和大部分欧洲的贵族，都未能赶及到会。只有当地的平民在场。教皇号召基督徒，立即组织一支基督神圣军，把占据基督教圣城耶路撒冷的回教徒逐出。他建议，这支神圣军以“十”字标志旗号，并在胸前或肩上佩带十字徽章。教皇今早在圣马丁祭日后的宗教集会上致辞，向数以万计的出席者叙述了土耳其人在耶路撒冷玷污圣地，迫害基督教徒的情况，并呼吁他们组军东征，解救在东方遭受苦难的教友。“如果让那些魔鬼的奴隶统治主所信任的人民，那将是一件多么令人羞耻的事！”“本着主予我的权柄，我郑重宣布，那些参加神圣军的教徒，如果在途中或战斗中丧失了性命，主将赦免他们一切的罪孽。”教皇这段慷慨激昂的演词，让当时不少冒着风雪出席会议的信徒感动得流下了眼泪，现场情绪十分高昂。许多人在教皇演讲结束后，争着向他领取十字徽章，表现他们参军东征的意愿。

这支军队到了公元1097年才抵达君士坦丁堡，花了数个月的时间才占领了安提阿等城市，但不久又被土耳其军包围。经过了两年的苦撑，才到达耶路撒冷收复圣城，随后他们建立了四个十字军国：伊达沙国，安提阿诸侯国，的黎波里国，耶路撒冷王国。到了公元1144年，回教徒再度攻下伊达沙北部。公元1147年，第二次十字军又从欧洲出发了，但这次东征却彻底失败，而回教徒则在伟大的领导者苏丹萨拉丁的领导下获得统一。公元1187年，苏丹萨拉丁所率领的回教徒，在希丁之战打败了十字军，重新占领耶路撒冷。两年后十字军国只剩下三个。就在此时，欧洲又掀起了收复圣地与拯救耶路撒冷的运动。第三次十字军是由英格兰，德国，法国，三国的军队所组成的联军。但当德国皇帝腓特烈一世死于西里西时，德军便撤回欧洲，只剩英法的联军经海路到达圣地。他们在亚克登陆，再次攻下耶路撒冷。但不久之后，双方领袖发生纠葛，法国国王菲立普二世因而率军撤回，留下英国国王查理和他的军队。但因兵力薄弱，无法有效攻击而撤退。此后，查理勉强地解救了十字军国，并与撒拉丁定约，准许朝圣者自由前往圣城朝圣。在十三世纪还有四次的十字军东征，其中只有第六次十字军东征确实占领了耶路撒冷，但仅维持了短暂的时间。十字军国终于被推翻。1291年回教徒攻破十字军所占领的最后一个城市，结束十字军东征。当然，十字军东征是典型的宗教战争。它的命运也和其它的宗教战争一样，因为宗教理想和现实的出入，况且在这些狂热的宗教信仰者中还埋藏着为了自己私利而借机起事的贵族和一些一心想借此出人头地，获得身份地位的野心家。在这种情况下，逐渐失去了原本的意义，最终沦为对两方人民最残酷的玩笑。例如第5次东征时发生的儿童拐骗事件——当时约有两万名从法国马塞出发，准备东征收复圣地的儿童十字军成员几个月前被奸商骗到这里，卖给回教徒当奴隶，一部分还被转卖到巴格达，受尽回教徒的虐待和凌辱。这支队伍原有3万多人，除了临阵退缩者，有1万人在抵达开罗前已遇险葬身海底。除了法国，德国也有消息说，当地集合了4万人儿童军，徒步越过阿尔卑斯山。不过，有一大半在途中饿死或病死，后来虽然得到救助，成功从意大利的热内亚港出发，却在海上失踪，至今生死未卜。

不过，为当时人民带来无限灾难与痛苦的十字军，却正面地改变了西方的历史命运，为后来的文艺复兴创造了条件。在政治上，十字军加速了西方封建制度的崩溃。十字军的没落，使欧洲人开始对罗马教廷失去信心。许多诸侯和骑士在战争中客死他乡，也削弱了一些封建力量。在文化上，十字军东征让当时落后的西欧人民，接触和吸收较发达的东罗马帝国文化和阿拉伯文化。英文中的零、市集、风险等词，都是由阿拉伯文字演变出来的。在经济上，十字军把东罗马帝国的货币制度，和阿拉伯人的商业概念带回西欧，为欧洲日后发展资本主义铺平道路。如果没有十字军，我们的世界也许就大不相同了。



李钊	世界上有做不完的练习题，也有玩不完的好游戏！
读者资料	16岁，男，100054，北京宣武区里仁东街5号2门602，兴趣：上网、掌机

人人聊天室

你言我语，插科打诨，参与聊天，人人有责。

编辑部里热雪人

热，真热，太热了，热到爆了！这就是近期北京夏天给编辑部众位小编的感觉。为了对抗这炎热的夏季，众小编各出绝招。雪人离空调最远，每天早上一来就抱着一大瓶冰镇饮料喝个不停，当然，每天一堆冰激凌也是必不可少的。方舟虽然比较瘦，但是也抵受不住热浪的侵袭，每隔一小时就要跑到空调下面去降温。飞月和暗凌除了占据了空调附近的有利位置外，还做到了人手一把精巧的小扇子。翔武比较幸福，因为他坐在空调对面，不过每次其他编辑去空调前降温时他就只能眉头紧皱了！天意则是实在忍受不了这股热力，找了一个空调房安安静静地写攻略去了。这可怕的夏天，真是要命啊……



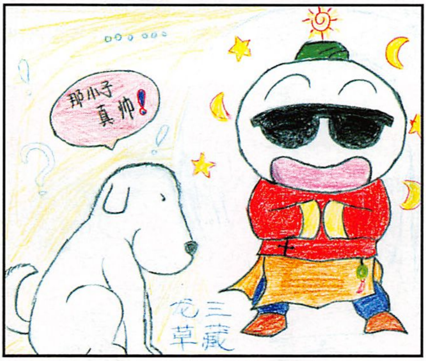
↑众小编的防暑军火库就是这里了，呵呵！



幸运一秒

本期聊天室的幸运读者是：**山东省济南市的刘宁**。

本期赠品：火影忍者雨伞一个。



↑南京市南航附中高一13班　苏欣、李小龙

来自北京市石景山区的卢芳：为什么绫小路不写关于《钢之炼金术师》的文章？

来自东北的雪人：其实绫小路同学已经不只一次地写过关于《钢炼》的文章了，请卢读者翻看一下以前的杂志就可以找到了。

来自湖北的暗凌：老大，你平时不是不主动回答这类问题的吗，怎么这次……

来自东北的雪人：对女读者提出的问题俺当然要主动回答啊！〇一〇！

来自湖北的暗凌：老大，你……┏(－_－b)┓！

来自福建省福州市的林晓茜：33期的攻略好可怕啊，杀人、杀人、杀人，《柯南》、《彼岸岛》、《假面杀人》，心惊心惊，压抑压抑。

来自东北的雪人：据说是因为听说看恐怖小说可以帮助人体降温，所以董事大人很体贴地安排了这些攻略来为大家防暑。

董事：那个“恐怖小说有降温功能”不是你告诉我的吗？

来自东北的雪人：——！

来自山东省济南市的刘宁：索引很体贴啊，应该是小编们很体贴啊！

刘磊	希望《掌机迷》越办越好，给玩家们真正的实惠，希望玩家们劳逸结合，那才能真正体现掌机的与众不同。
读者资料	21岁，男，450011，河南郑州金水区红专路97号院，兴趣：游戏、体育

读古龙书

七种武器十一郎，
飞刀无形探花忙。
满楼吹雪小凤舞，
盗帅一去只留香。
大旗铁汉今何在？
双骄绝代谁与敌？
欢乐英雄人皆晓，
武林外史永流传。



表情符号就是这个意思

^_^	呵呵
d- _-b	可恶
@_@	晕死
-○-	惊讶
——!	安静ing
○—○	你让俺说什么好呢？
T _ T 555	伤心的泪流啊流！
┏(- _-b)┓	鄙视你！



《口袋迷》已经全部售完 编辑部提醒各位读者勿再汇款

作为中国第一本专为口袋妖怪迷打造的专门读本，《口袋迷》上市之后，仅在短短几个月内就销售一空，这是众小编所没有料到的。在这里，编辑部里所有的小编们向各位读者大人给予我们的支持表示感谢。到目前为止，已经有很多读者通过信件、电话、电子邮件等形式表示希望能够早日看到新一期的《口袋迷》，众小编也希望能够满足读者的心愿。

来自河北省秦皇岛市的王晶：34期的1—30期主要文章索引很不错，让广大读者轻松找到了自己想要的文章、攻略，想法很好、很实用！

来自东北的雪人：为读者大人服务是我们小编应该做的，今后我们还会定期制作这类索引，方便大家对文章、资料的查找。

来自上海市虹口区的卜一超：《PG》又一次人员扩张，啥时候俺也来编辑部客串一下小编？（目的：摸一下PSP与NDS，一下也好！顺便扁雪人——身边的绫小路。）

来自东北的雪人：如果你符合《掌机迷》的招聘条件的话，我们其实是很欢迎你的。至于扁绫小路的心愿，俺其实是可以替你完成的。狸猫，你也不会让读者失望是吧？

绫小路义行：为什么是偶？T _ T 555！

邮购资讯



游戏天地广阔 惟有标准丈量

掌机年度典藏圣宴，2005年你必须拥有的一本书。

送NDS头带和PSP护腕随机一款

独家赠品

超值定价：24元
国际16开/超厚224页
全彩色铜板精致印刷



●第14、15、16期
……10元/本
●第17、18、19、22、24、26、27、28、29、30、31、32、33、34、35、36、37期
……9.8元/本
★邮购地址：北京安外邮局75信箱　发行部
★邮编：100011
★联系电话：010-64472177
★邮资免取

卢宏飞	忽然对WSC起了浓厚的兴趣……人果然是多变的生物……
读者资料	21岁，男，100013，北京安外和平里北街22号中医药学院2002-1，兴趣：TV GAME

VOL.35 中奖名单大公开



湖北省武汉 肖辉

天津市南开区	张添翼	广东省湛江市	李娇





河北省秦皇岛市	任子康	北京市朝阳区	张龙	上海市	郁佳骏
安徽省	樊睿	黑龙江省牡丹江市	孙维波	广东省广州市	陈宇斌

FFⅧ枪刀（共5名）

天津市河北区	赵天宇	江苏省南京市	倪新文	河北省秦皇岛	杜少峰
浙江省金华市	方正	广东省潮州市	林楷		

合金装备索利德金属雕像（共10名）

广西省玉林市	杨志博	广西省玉林市	罗猛	上海市徐汇区	陈旭伦	浙江省台州市	李济昌
广西省灵川县	王中宇	广东省珠海市	董阳	山东省潍坊市	任乐泉		
云南省陆良县	陈文林	湖北省武汉市	关宇	上海市杨浦区	周鋆		

EVA时尚T恤（共40名）

广西省柳州市	田成诚	北京市朝阳区	刘志远	海南省海口	杨文明	北京市西城区	张乔松
四川省德阳市	郑晋洋	广东省广州市	秦剑鹏	北京市西城区	韩毅	福建省福州市	郑威
北京市海淀区	夏然	北京市海淀区	胡俊	北京市昌平区	刘志浩	辽宁省大连市	赵鹏
北京市朝阳区	高旭	广东省深圳市	龙小玲	黑龙江省大庆市	郜晗	江苏省南京	贺晟晨
海南省府城镇	陈子诵	湖南省长沙	苏琳善	北京市丰台区	孙亚宁	河北省秦皇岛市	王恺
天津市西青区	张国宇	广东省韶关市	谢秋海	北京市朝阳区	张骞	北京市宣武区	李京琦
广东省广州市	张夏仪	河北省石家庄市	王皓	吉林省吉林市	宋小冬	江苏省常州市	李世龙
浙江省长兴县	王广骏	湖北省武汉市	严骏	辽宁省大连市	汪达	山东省即墨市	陈鲁
福建省福州	李彪	湖南省长沙	黎昂	辽宁省本溪市	张超	山东省青岛市	孙伟
天津市和平区	杨雨生	天津市红桥区	吴璠	山东省潍坊市	刘陶然	山东省青岛市	徐冬

火影木叶项链（共50名）

上海市宝山区	蔡玉峰	河北省怀来县	刘智峰	江苏省无锡市	张科峰	浙江省温州市	郑萧鸣
浙江省嘉兴市	韩丰	广东省佛山市	唐盛兴	广东省深圳市	杨亮	江苏省苏州市	崔潇岑
上海市静安区	李翔	北京市丰台区	李林宸	辽宁省	石磊	江西省南昌市	翁帆
浙江省德清县	施辰	湖北省武汉市	郑伟	广东省珠海市	伍兆金	天津市红桥区	皮菁菁
河北省石家庄市	王璐	上海市南汇区	沈超	陕西省西安市	吴迪	江苏省常州市	金一村
广东省肇庆市	黄仲斌	上海市宝山区	许渤	浙江省杭州市	郑梁	广西省玉林市	文超龙
广东省深圳市	周千程	广东省惠州市	杨伟清	福建省宁德市	高晨炜	天津市南开区	段淼
辽宁省大连市	席昊	浙江省舟山市	王巍	广东省信宜市	高海	湖北省武汉市	杨博
广东省阳江市	林仲恒	北京市西城区	张剑	福建省长乐市	林勋	黑龙江省哈尔滨市	娄巍
河北省沧州市	李雷	上海市杨浦区	彭佳良	江西省	魏嵩川	湖北省武汉市	兰竹
黑龙江省佳木斯市	周子晔	吉林省长春市	施荣鸿	北京市海淀区	王松伟	辽宁省瓦房店市	姜殿宇
辽宁省沈阳市	马子涵	海南省海口市	陈灏	福建省福安市	陈思远		
内蒙古包头市	张超	福建省福州市	何如芸	北京市朝阳区	赵严武		

买PG，中大奖！其余中奖名单详见本刊论坛

官方论坛：www.magiczone.cn

7月中旬全国热卖中!

《电新DVD》VOL.46

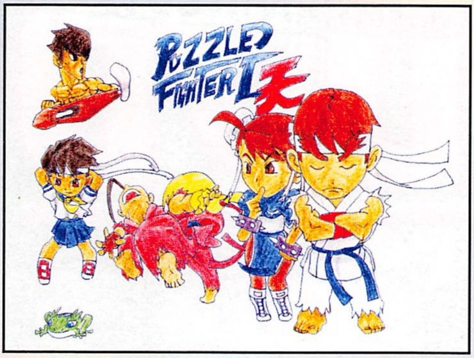
《星球大战》华彩年代纪/《幻想传说》精彩OVA/《尾之声》音乐CD



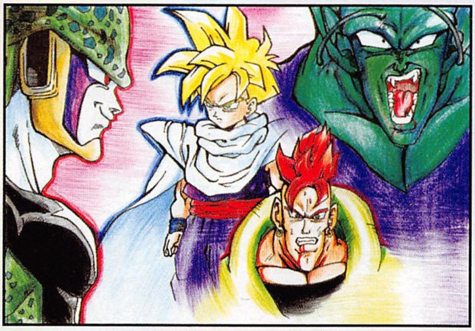
邮购地址：北京外安邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180（邮资免取）

展现掌机玩家绘画实力的天地——

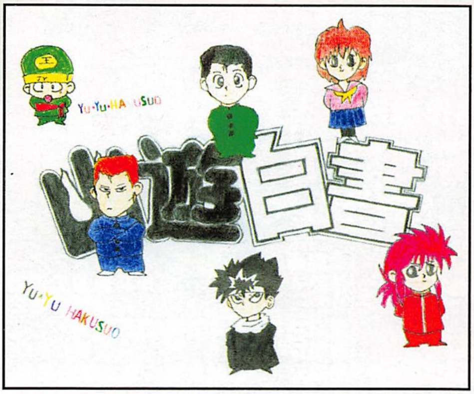
任性贴图区



↑方块战士　广西桂林　赵怀兴



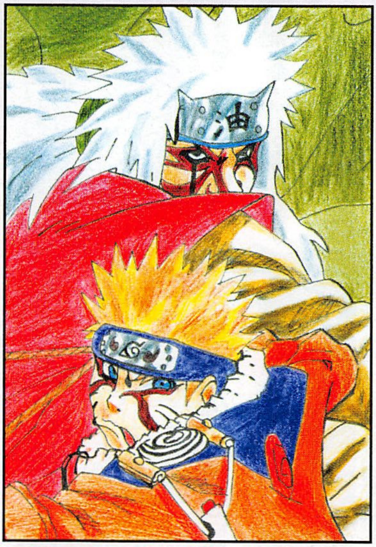
↑众怒——沙鲁的微笑　山东济南　牛芋



↑幽游白书　北京市　刘琨



↑高达SEED DESTINY　福建福安　幻の血天使・天魔　**SDD的人气还真是高啊！**

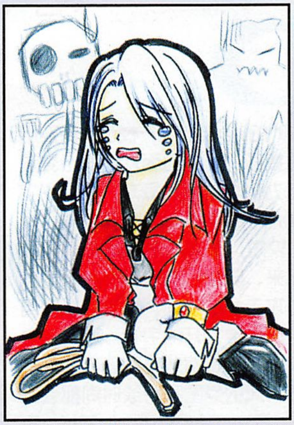


↑火影忍者　福建福州　郑冰

贴图区的画稿真的是越来越棒了，我也可以拿着一些精美的画稿去向电软主持大墙画廊的小沛炫耀一下，好高兴，这都应该多谢各位读者的支持！暗凌主持的贴图区即将展开一次主题征稿活动——画出你心目中的马里奥，请大家来展示自己的创意和画功，我们会评选出一些奖项，还有神秘小礼物赠送给获奖者哦！

上期的幸运读者是幻の血天使·天鹰，谢谢你一直以来对图区的支持，同时暗凌还要感谢李双双、DOUBLES等读者的大力支持，图区有你们更精彩！

责编/暗凌



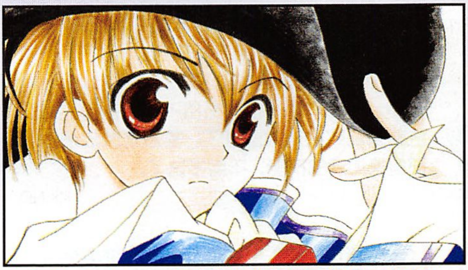
↑Q版祖斯特 上海市 雪华



↑圣斗士星矢 福建福州 郑冰



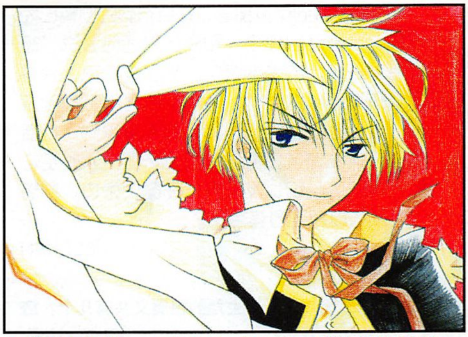
↑特鲁尼克父子 何永鑫



↑洛基 Doubles **以洛基为主角的画稿也不少哦！**



←带面罩的炼金术师 广东吴川 梁汉都



↑觉醒版洛基 山东潍坊 李双双 **感觉很华丽呢！**



←口袋妖怪 陈功

问答无双

责编/翔武

游戏篇

Q 《光明之魂2》中冰之洞和恶魔之塔中有相似的圆球，到底是什么，神殿里有四个道具是什么，该怎么拿？ 四川 罗玺

那个圆球是要用联机时的合力攻击（就是游戏刚开始给的那个圈），大家一起用的话就会出现大的光球，并打坏圆球，有两三个圆球可以用爆弹炸坏。打坏圆球后会出现金色、银色或紫色宝箱，其中金色和银色的宝箱中都是道具、装备等，紫色宝箱打开后会得到魂，并且出现地点是固定的，里面的魂也是固定的。

神殿地上的四个方块并不是获得道具的，而是放合成素材用的，一些道具在神殿中可以进行合成，合成不是随机的，而是有固定组合，成功后在神官处会出现新道具。

JACKEL

Q 我玩《口袋妖怪》时，一上来用的同学传给我的怪物，但是他却不听我的话，总是睡觉，要不就是自己打自己，这是为什么啊，我的怪物到他那里就听他的，难道是他的怪物太厉害了？ 北京 刘杨

你遇到的情况应该是在游戏初期手中却有很高级的怪物，所以它不听你的。解决办法是继续向前打，等多获得几个徽章后就没问题了。

KKND

Q 《口袋妖怪》中妖怪到等级进化和晚进化有什么区别？会不会影响能力值？ 浙江 李新

两种进化的区别是在招数上，提前进化或者超过等级再进化会学不到某些招数，在能力值上是没有影响的。 陈一飞

Q 《光明之魂2》里魔法师的哪些技能比较好用？可否推荐些实用的？ 上海 李宾

首先，魔法师的8个技能中，杖击是最没用的，学技能时直接忽视掉。后面几个攻击魔法中，火球的攻击力较高，而且每升一级提高的攻击力也比较高，等级高时会带击穿效果。冰魔法蓄力时间比较短，SP消耗的少，而且可以随机把敌人冻起来，随着等级的提升冰块可以在敌人间反弹，攻击多个目标，并且可以使用冰魔法去开一些比较难打开的宝箱。风魔法属于物理攻击，并且带有追踪效果和连击效果，随着等级的提升，风的范围和持续时间都会增加，是个很实用的魔法，缺点是蓄力时间长。雷魔法和业火都是可以隔着障碍物攻击的，两者消耗的SP也差不多，但是雷魔法可以把敌人击晕。魔法盾LV7的时候防御力增加70，并且持续时间也长了，最重要的是魔法盾可以像普通盾一样，一定几率格挡，格挡不中断蓄力，对魔法师来说实在是太重要了。冥想是魔法系角色都应该加满的技能，不用多说了。

KKND

Q 《幻想传说》中如何获得切斯塔的最强弓？ 沈阳 陈廷玉

剧情发展到精灵部落，并且石碑的剧情已经完成，会被赶出部落，和族长对话时会说“想修弓就去东边的雕刻馆”。到了雕刻馆，会发生阿琪被石化的剧情，然后回部落附近找到族长，族长会代替阿琪石化，到未来得到飞行器后再去雕刻馆，会得到一把弓，在得到时空之剑后再回雕刻馆，发现族长在窗户旁边，剧情过后就可以得到最强弓了。

JELLKEN

Q 《永恒传说》中主角的秘奥义共有几个？应该如何发动？ 上海 沈潜

祝金琪	掌机是掌机玩家的命，掌机迷是掌机的灵魂。
读者资料	312000，浙江省绍兴市西咸欢35幢303室

主角一共有3个秘奥义，分别是绯凤绝炎冲、龙虎灭牙斩、风尘封缚杀。

绯凤绝炎冲：凤凰天驱中再次输入凤凰天驱的指令，如果怕掌握不好时间，就连续按键。发动条件：凤凰天驱的使用次数要在（5-天驱击中前的连击数×50+50）以上，另外主角的TP要在50以上。

龙虎灭牙斩：猛虎连击破中再次输入指令。发动条件：猛虎连击破的使用次数要在（5-连击破击中前的连击数×30+10）以上，剩余的敌人的HP要在（2000+猛虎连击破使用次数)以下。

风尘封缚杀：使用风刃缚封使敌人浮空时再次输入指令。发动条件：风刃缚封的使用次数在50以上。敌人的HP在20000以下，风耐性在50以下。 林海

Q 请问我GBA模拟器里的《光明之魂》和《光明之魂2》为什么不能存档？ 张乔松

应该是没有设置存档路径，或者就是存档类型设置有问题。 JACKEL

Q GBC的《赛尔达传说 大地/时空之章》的密码是做什么用的？怎样才能得到？

广州 温柏铭

大地之章和时空之章是可以联动的，称为“合言叶”系统。具体方法是：在完成其中一方游戏后可以获得一组密码，把密码输入到另外一章后可以继承游戏的故事。在某一章的一些特定地方可以获得“合言叶”，在另一章对应的地方使用就可以产生各种各样的效果。如：大地之章内，在火之木（现9，H）可获得合言叶“やはおおご”。时空之章继承游戏后，该合言叶可以与表店的另一合言叶“ば５をけと”对应，从而使剑的等级提升1级。

terryfly

Q 《口袋妖怪》中文版能否和日文版交换怪物?什么是努力值？刚生出的LV5的妖怪，若要使它向特攻或特防方向发展，可以马上给它吃增加特攻的药吗?这对以后的成长有影响吗?

可以交换的。努力值可以理解为“通过玩家努力而使PM额外增加的能力”，无论是多少级的PM，只要确定了成长方向，那么吃药是不会有任何副作用的，只是不要乱吃不该吃的药就可以了。 KOFLOVER

Q NDS版牧场怎么增加主角体力上限?

装备“女神的胸饰”可以使体力增加50%，卸下装备后体力恢复原状。

terryfly

Q 《恶魔城 晓月》中无魂模式怎么过瀑布？怎么打飞空鱼，拿混沌戒指？

云南 张函

没有魂的话这些都是没办法实现的，混沌戒指出现条件就是全魂收集，所以无魂模式不会出现。 李楠

Q 《口袋妖怪》的1-5人用是怎么回事？如果2V2的话，另外一个难道做裁判？

河北 刘小尘

1-5人用的应该是需要红外线通信来玩的小游戏，如嘟嘟利吃果子等等。不过我没有红外线通信过，国内也很难找到这个设备，所以细节也不得而知了。 NIGHTWISH

Q GBC的《口袋妖怪 水晶》中的雪拉比怎么抓？ 安徽 韩舒

这个只有D版才可以抓，正常的日文水晶石不行的。方法是在黄金城的PC屋中回复体力2次，护士会送给你一个空气球；接下来来到制作精灵球的铁匠那里，把空气球给他请他制作精灵球；然后过一天后再找他，他就会把球给你，拿着这个球去黑暗森林的小木屋，调查后选择是，雪拉比就从天而降了……还等什么，赶快抓他吧！ KOFLOVER

包打听

问 《牧场物语DS》怎样才能在小精灵中心2楼买到CD，是一开始就有的，还是需要完成某些事件后？和GBA版联动后出现的BUG，对以后的游戏会不会有什么坏的影响？ 山东 蒋加贝

问 《牧场物语 矿石镇伙伴》中，在湖矿中许多次都挖到第9层就再也找不到下一层的楼梯了，贤者之石除了与女神猜数字得到，还有没有其他方法得到？ 上海 钱凌枫

问 《牧场物语》中我升级成银杆后就钓不到鱼了，是不是D卡的问题？

答 35期Q3：伯爵之心在把空中回廊的记录点（就是打白色羽毛BOSS前的唯一记录点）右边的墙打坏后的场景中，在里城便可得到。收集家具没有什么意义。 张昱

吴磊	珍惜游戏以及它带来的无限快乐。
读者资料	男，17岁，浙江嘉兴，314015

硬件篇

Q 1、PSP无线上网服务是怎样开通的？是GPRS吗？收费按流量还是按时间来算？价格又怎么样？NDS呢？2、PSP会出简体中文系统吗?如果会，大概是什么时候？若PSP登陆大陆，会在中国推出“NETSPOT”吗？3、我从来只会玩GBA，却不会烧录游戏，直到最近才知道有烧录卡，应该怎么使用？从网上下载的Qboy有一个“烧录游戏”的按钮，那么烧录一个游戏除了Qboy外还有什么方法呢？NDS有烧录卡吗？一盘烧录卡容量有什么规格？PSP的UMD碟可用刻录机刻吗？UMD刻录碟有卖吗？4、NDS能否和GB/GBC/GBA进行联机通讯呢？5、正版NDS卡及UMD盘的价格实在难以承受，可否从网上下载游戏再传至掌机？但是下载的通常都是ROM文件，不知掌机能否支持？PSP及NDS可否连到PC上通过电脑有线网络利用自身浏览器浏览网页？6、NDS和PSP可否用一盘卡或一张盘实现多人游戏？7、市场上一些价格很高的游戏，竟可以下载到PSP的记忆棒中，这到底是怎么回事？

江苏 陶玉龙

1、PSP的无线上网并不是通过GPRS的，和电脑无线网卡上网一样，PSP也是利用宽带MODEM接上无线路由器，目前的收费标准比较昂贵，是按流量收费的。NDS是通过自带的Wi-Fi通讯功能，联接HotSpot，然后上网，但是只限制上网联机对战，不可以浏览网页。如果家里已经联接宽带网络的话，也可以自己购买无线路由器然后利用Wi-Fi接入后上网。只需要支付宽带网的上网费用就行了。

2、台湾和香港版PSP行货发卖时SCE官方说过会推出繁体中文系统的PSP，可以通过软件升级到使用中文系统。因为香港和台湾都是使用繁体中文的所以SCE不大可能会发售简体中文版。如果PSP正式在大陆登陆，不排除将来会推出“NETSPOT”的可能性。

3、由于现在GBA烧录设备相当繁多，请参看这期的烧录卡文章。因为不同的烧录卡有不同的烧录游戏的方式。甚至连同一厂家生产的同系列不同型号的烧录卡烧录的方式都不同。GBA烧录卡的容量从128M到最大的2G都有，但是是不同的厂家制作的。UMD碟的规格和读写方式SONY并未对外公布，就连游戏制作厂也需要将制作的游戏刻成DVD碟交付SONY制成UMD格式的光碟。所以目前市场上的任何刻录机都不能刻录UMD碟。只有UMD正版游戏碟和UMD电影碟有卖。

4、采用更高级的硬件设备并不代表一定向下兼容一切。NDS不支持GB/GBC游戏，但是支持GBA的单人游戏。所以NDS上并不可以进行GB/GBC/GBA游戏的联机模式。

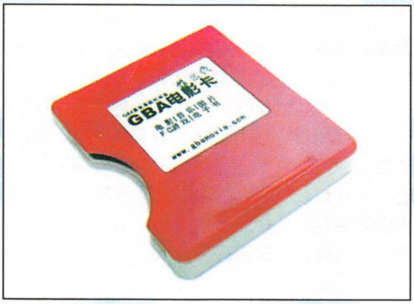
5、NDS和UMD的游戏已经被HACKER们DUMP出来了。NDS的ROM只可以用烧录卡运行，模拟器暂时不能完美运行。PSP的ISO只能拷贝到MSD记忆棒中，然后通过引导程序运行。PSP可以通过无线上网的方式连接互联网，使用自身的浏览器浏览。而NDS无法浏览互联网。

6、NDS通过下载功能可以进行一卡多人游戏，PSP目前还不具备这种功能。

7、这种网络上流传的PSP ISO是非官方的HACKER们自行“暴力”破解后放出来的。SCE对此持反对打击的态度，正因为如此，PSP的版本一再更新。想玩好的游戏请购买正版。

Q 1、NDS烧录器什么时候在中国上市？2、NDS影音播放卡(可下电影、mp3、电子书)市场有卖吗？

湖北之龙



1、NEOFLASH已经在中国上市，目前价格在1200-1400元之间。但是做工比较粗糙。需要一盘正版卡带引导。能够测试运行的游戏需要修改游戏ROM的记录格式。而且可以烧录GBA游戏，支持图片文件、网页，文本。还能烧录GG、FC、GB、PCE、SMS格式的游戏ROM直接玩。

2、你说的是GBA的影音播放卡吧。现在NINTENDO官方的播放君2只接受网上订购。而国内厂家逸趣科技公司已经做出了电影卡，但是由于市场的原因还没有正式发售。

Q GBM的价格多少？什么时候发售，听说游

孙晓明	人生游戏，游戏人生，需要尽情享受，慢慢回味，方知其中的美妙滋味。
读者资料	男，244岁，山东青岛李沧区果园路70号402户，兴趣：266100

戏能和SP通用，是真的么？ 连云港 徐舒

GBM是NINTENDO新型的掌机，采用的内部构件和GBA SP一样，但是重新制作了电路板的排列方式，重新制作了外壳，采用新的背光液晶显示屏。支持GBA上可以运行的所有游戏。目前官方没有公布价格和发售日。

Q 我的EZFLASH记录隔几天记录就没了，我以为没电了，插到电脑上充，结果还是老样子，是怎么回事啊？ yangxi

EZ的游戏存档是分开保存的，可以试试其他游戏有没有记录后隔天掉记录的情况。如果还是会掉记录，那么可能是电池或记录芯片的问题了，试着联系EZ厂家退换一个新的。

Q 谁能告诉我如何用月光宝盒修改游戏和即时存档？ leye

月光宝盒是XG出产的GBA外设，集SMS记录，修改SAV存档于一身。在这里因为篇幅的原因我简单地说下如何修改存档：先使用SMS功能将卡带上的存档复制到月光宝盒上，然后再进入月光宝盒的操作界面，选择编辑存档项，然后进入后选择要修改的地址上的数字，退出保存，然后选择用SMS存档进入游戏。不同的游戏需要修改的地址不一样，对于一些对存档加了校验的游戏还需要破解了校验再修改才行。

Q 这两天我很苦恼啊，很想买港版啊，可是我在的地方没有进货，看不到实物，BOSS说港版不是很好，而且没货源，难道真的是这样吗？ trineck

确实港版很难买到。我询问了南京和北京的店家，基本上也很难买到。估计要等一段时间，大批量港版会到的。

Q 今天刚买的PSP可是刚才发现电池上面写的是中国制造，不会是假的吧？ baiyuboy

后期的PSP的电池确实有部分是中国生产的，不是假的，可放心购买。目前PSP电池假货还没有看到，不过有第三方生产的PSP电池，这个就需要小心了，别被JS给掉包了。

Q 1、我们这火线128M就卖80元，卡上图案就是VOL.35仙人指路图片上的样子，合理吗？2、“刻录尖兵”这种烧录卡好吗？品质怎么样？3、以前听说很多烧录卡烧录了“口袋”系列或多或少会出现问题，以上的两种会吗？（或什么烧录卡烧录"口袋"系列，运行正常） 江苏 张科骏

1、请先确认这个火线是不是盗版的，如果是的话，价格是合理的，不过将无法得到火线官方的支持，无法升级烧录程序。

2、这个属于新出的烧录卡，综合性能一般，打的低价格的牌子。一般用来也没大问题。不过还是推荐牌子比较大的厂家的产品。

3、出现的问题主要集中在时钟无法正常走动，导致游戏里栽的果实没法结果。XG、EZ、LINK的烧录卡都没有这个问题。火线也是支持时钟功能的。至于刻录尖兵，我没有入手测试不好说。

Q 我买了一台PSP豪华版，可是机器上的编号是PSP1000普通版的，我想问一下豪华版与普通版有什么不同的(性能上)？ 大连 李东博

您买的机器被JS掉过包了。主机上的编号和条码一定要和外包装上的一致。否则JS可能对此动过手脚。比如说，二手机当新机器卖。豪华版和普通版在性能上完全一样。只是豪华版多了几件很实用的外设。

Q 我买的是火线烧录卡2代(256M)，但是最近一段时间在格式化卡带的时候，只是格式化到75%就停止了，然后关掉SP，再打开，电脑上的75%就一下跳到了100%，请问是不是卡带出问题。 王俊驹

这个可能是烧录软件的假死现象。请确认之后烧录游戏是否能正常使用，如果不正常，那么可能卡带出问题了。

Q 我用SC卡玩GBA游戏时，关上机器重新启动后就读不出卡带，换一块新卡插上，发现卡带快速升温。这是怎么回事？

在第一次启动时就将第一块CF卡烧毁了，所以就算联电脑上也无法识别出来，第二块CF卡也算是报销了。 广东 玉树天风



徐宁	游戏是人生的一部分，但切勿游戏人生。
读者资料	男，19岁，黑龙江哈尔滨道外区红旗大街999号黑龙江工程学院汽车工程系B04-15班，兴趣：150050

封神榜

把你最得意的成绩展示给大家，欢迎广大读者踊跃投稿，投稿时附带上能证明自己成绩的截图、照片或录像，可以用邮件发给我们。

邮箱地址:pg@vgame.cn。

Vol.34 责编/翔武

《益智转转转》三大模式挑战 挑战/讲解：gungbug

转转料理 成绩：279

要点：这个没什么技巧可言，熟悉操作是玩好这一模式的关键，用最短的时间合成食物。要注意的是，用来合成的食物最好不要两个一起移动，这样会浪费不少时间，速度一定要快。



转转漫步：不断向前前进！这个模式分三种挑战，

EASY难度 成绩：1728

要点：因为没有时间的限制，可以慢慢来。前期没什么难度的，提前把道路都放好就OK了。到了中期就会出现新的紫色踏板，这些踏板就不可能再慢慢来的了，要冷静面对一一开始尽量不要紫色连在一起，除非可以快速跑过，能不用紫色踏板就不用，搭得长了才加速，不然会得不偿失。后面的踏板会减少，而且紫色踏板变得更多。这时候要利用紫色踏板快速到达普通踏板上。就是要冷静，紫色快过,安全第一。



NORMAL难度 成绩：1251

要点：同样要慢慢来，骚扰的东西包括黑社会强人和炸弹，强人不要撞到他就好，炸弹久了有时间限制，而且它爆炸的话会把它四周的踏版都炸掉,所以能解决的尽快解决掉,爆了可不是什么好事情。也可以把有炸弹的踏板移到其他地方，不过到了后期踏板少了就没有你选择的余地了。踏板中也有向上走的踏板,小心不要看错。总结："强人不要惹，炸弹早解决,小心为上。"



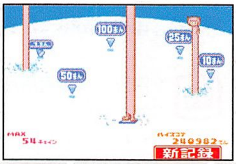
HARD难度 成绩：842

要点：这个难度较高,有点像以前玩的水管工游戏。有直路尽量排出直路,弯路是最容易出错的。看清楚踏板上的路线，剩下的就看你的运气了。

转转方块：把相同的数字圆块连在一起,分两种挑战。

分数挑战 成绩：240982

要点：不断的做出连锁是得分高的方法之一，之后RP的问题以及操作的熟练度都会影响，时间就不要去看了，轮到玩老虎机的时候当然要玩出三个一样的，会进入另一个阶段，在细条时间快没有的时候要尽量得到高连锁，这样时间补的多，和模式一一样的总结："快，准，狠"



连锁挑战 成绩：223

要点：尽量从数字3开始连锁，连锁的两端放一个4圆块，以此类推。如果连的时候就够个数可以放下，让圆块自己连到6消失。这样可以使你有时间去寻找下一个连锁。马上到另一边寻找3或4的圆块，再一次造成连锁，这样就可以无线连接下去。最好寻找3圆块，没有的话才找其他数字，最好选择打竖来消圆块，这样消比较安全，下一次的连锁影响也比较小，因为一竖列就算不是全消，也影响不到我另一边的连锁进行。打横消圆块，先从上面消起，由上而下的消圆块，到底后马上回到最上面观察数字圆块的排列，排好位，等下面的圆块消失下跌后马上按算好的位置继续消，下跌后还是有一秒种的时间给你转动圆块的。不用太急着换，等圆块都掉下才按也来得及，早按反而影响。而且消圆块也最好整行都消灭掉它，这样整行的下跌才是影响最小的，如果留下了边上的，会影响到以后的连锁。最后要注意的是这个模式同样是没有时间限制的，不用赶，慢慢才是关键，快了反而使自己急，速度是你自己来控制的，这样上百就变得没那么困难了。不要期待上面掉下来的数字圆块会造成连锁，情况很少的，自己动手才是高段位的最好方法！选你运气好的时候来玩吧。



蔡福鼎	游戏不能充实你的人生，却能丰富你的人生。
读者资料	17岁，男，355200，福建省福鼎市

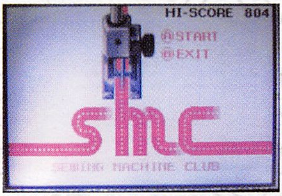
《玩转瓦里奥》小游戏挑战

挑战/讲解：terryfly

スキ-ジャンプ（缝纫车）

最高成绩：804米

缝纫车可以说是最值得挑战的其中一款小游戏。出现方法是第一次完成クライゴア关。游戏方法很简单，一台缝纫机在一幅非常长的布匹上不断向前缝纫，然而布匹并不是笔直的，充满了各种弯道，各段的布匹粗细也会不同。玩家要靠旋转GBA来调整缝纫车的前进方向，保持缝纫车一直在布匹上移动而不走出边界。游戏虽然十分简单，然而布匹弯道的设计十分巧妙，时而连续S形弯道、时而一个环形弯道，更难的还有直角弯度、270度急弯等等，另外还有环形转细直路的复杂组合，总之想走好弯度已经不易，而且还得适应不同角度旋转GBA时的姿势，所以说是很考验玩家反应与精细调节的小游戏。



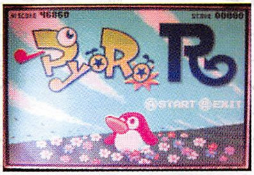
想玩好这个游戏需要注意的有三个地方，首先是必须大胆地去转动GBA，甚至把机器倒过来也在所不惜，转的幅度要大，才能很好地应付连续S形弯道；其次是环形弯道转细直路的组合，很容易在转弯的角落出界，应付的方法是尽量使转的角度变小，在环形道路上方提前进入直路。最后就要熟悉道路，这个游戏的道路设计都是固定的，并不随机，多玩几遍，尽量走自己熟悉的道路。毕竟这个游戏的道路分支很多，充满未知因素的道路很容易出错。就这样点滴的开拓前进中不断刷新自己的记录。

PYOROR（大嘴鸟）

最高成绩：46860

首先要打开这个小游戏，必须要把故事模式中的小游戏全部出现（即每一个人物取得银色皇冠）。这个游戏很有意思，玩家要操纵可爱的大嘴鸟，守护四朵小花不受陆续出现的昆虫接触污染。A键可以吐出长长的舌头把昆虫吞掉，而旋转GBA控制方向。游戏中出现的昆虫可分为五种，在以一定规律陆续出现后，会有BOSS战。在BOSS战后会重复之前的敌人出现规律，但速度增加一个级别。

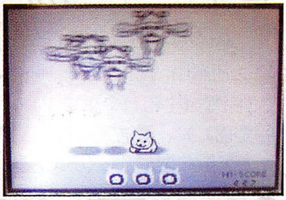
取得高分的关键在于熟悉敌人出现的规律，虽然每次出现的准确方位会有变化，但数量以及行动规律是一致的，对于两边同时出现的敌人，不要集中消灭一边，而要两边轮换快速消灭。对于队列出现的花状敌人，要等它们集中在一点时一起消灭。在打BOSS时，要集中一个方向先把内核周围的红球消灭，否则吞BOSS所消耗的时间足以让你损失惨重。另外在无法兼顾两侧的时候，尽量保护同一侧的小花不被昆虫接触，否则到后面速度很快的时候，成群的敌人都是分两边行动，很难做到两侧兼顾，要不放弃一侧全力保护另一侧，否则很有可能两侧同时被污染到。



ネコロイド（银河战猫）

最高成绩：227

由于背景音乐与银河战士十分相似，同样是射击游戏，因此得名。玩家要控制的是一只很会射击的猫……由于不能举手，因此只能通过身体的滚动控制手的射击方向。画面中不断出现丑恶的飞行敌人，敌人的行动也有很多种，有始终在天上飞的、有在地上不断爬行的、有不断跳跃的，总之要把它们消灭的同时，避免被它们接触到。在每消灭30个敌人后会出现BOSS，BOSS会吐子弹，会着地攻击，但速度都不快，很容易闪避，BOSS要攻击数次才能将其消灭。在消灭60个敌人后，会出现行动不规律，而且要打两次才死的强化敌人，而且在被击中第一次后移动速度会加快，因此对付强化敌人一定要连续追打，迅速消灭。游戏比较难的地方在于方向控制的准确度。因为处在滚动状态，在玩家不调整方向时，猫会自动回复到俯卧状态，此时枪收在肚子下，是不能攻击的。另外拿机器的姿势在玩久以后也会相当别扭，但不要在敌人密集的时候调整姿势，最好能在打BOSS战的时候再调整。在消灭200多个敌人以后，敌人几乎从各个方向袭来，很难闪避，此时就要靠看准空当快速转动机器作瞬间转移。最后要注意的是，敌人的腿部没有杀伤力，只有身体接触才算失败。



邵荣广	让游戏成为我们的益友。
读者资料	15岁，男，272000，广西壮族自治区柳州市第十四中学



女生游戏GO

文/nakazawa
责编/暗凌

迪士尼小公主

厂商：THQ　　发售日：2003年4月13日

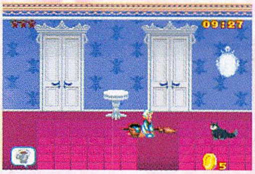
迪士尼动画风靡全球，其创造的各个角色都成为了响当当的动画明星，而其中脍炙人口的经典之作也包括那些以女性角色为主的作品，同样的，游戏公司们自然也不会放过将热门动画搬上游戏舞台的大好良机，而这款GBA上的《小公主》则是将几部迪士尼经典名作中的“公主”们聚集到一起，玩家们将能选择其一分别展开冒险，相信女孩子们对此应该会有兴趣的。



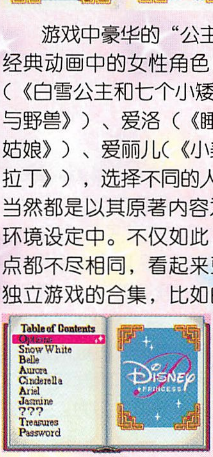
←左起为白雪公主、贝儿、爱洛、仙蒂、爱丽儿、茉莉。

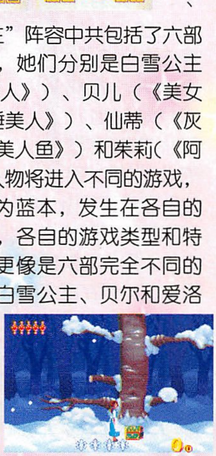
游戏中豪华的“公主”阵容中共包括了六部经典动画中的女性角色，她们分别是白雪公主（《白雪公主和七个小矮人》）、贝儿（《美女与野兽》）、爱洛（《睡美人》）、仙蒂（《灰姑娘》）、爱丽儿（《小美人鱼》）和茉莉（《阿拉丁》），选择不同的人物将进入不同的游戏，当然都是以其原著内容为蓝本，发生在各自的环境设定中。不仅如此，各自的游戏类型和特点都不尽相同，看起来更像是六部完全不同的独立游戏的合集，比如白雪公主、贝尔和爱洛都是横版游戏，分别在魔法森林和魔术城堡等场景中运用歌咏、扔雪球等形式的动作冒险，有消灭敌人的，也有用歌咏破除魔法的，游戏的难度并不大，很适合女性玩家们，另外如《灰姑娘》中仙蒂的游戏则是在家里需要在10分钟的时间限制内打扫房间的卫生，比如将地抹干净，《小美人鱼》中的爱丽儿则是发生水下世界的冒险，有点类似于《海底总动员》，至于《阿拉丁》中的茉莉反而成为了游戏的主角乘坐于飞毯上在魔窟中展开冒险。

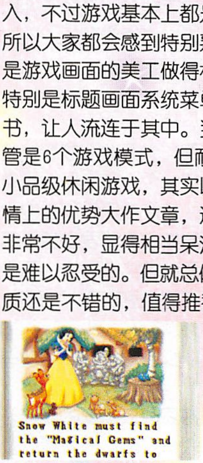


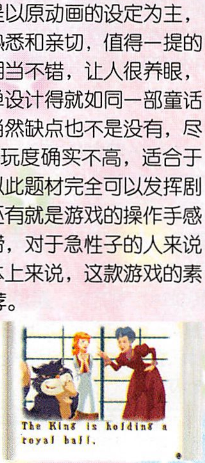


此外每位公主的游戏其都有三个级别的难度挑战，不同级别的任务要求和难度限制都有所出入，不过游戏基本上都是以原动画的设定为主，所以大家都会感到特别熟悉和亲切，值得一提的是游戏画面的美工做得相当不错，让人很养眼，特别是标题画面系统菜单设计得就如同一部童话书，让人流连于其中。当然缺点也不是没有，尽管是6个游戏模式，但耐玩度确实不高，适合于小品级休闲游戏，其实以此题材完全可以发挥剧情上的优势大作文章，还有就是游戏的操作手感非常不好，显得相当呆滞，对于急性子的人来说是难以忍受的。但就总体上来说，这款游戏的素质还是不错的，值得推荐。









陈轶俊	PSP像太阳，看得到摸不到，NDS像月亮，虽然能去但不能长住，还是自己的SP好，地球般美丽。
读者资料	16岁，男，202150，上海市崇明县实验中学二3班，兴趣：玩GBASP

女生SHOW





从本期开始，这里将是个全新的部分，我们将陆续介绍一些在各掌机游戏中知名的女性角色们，任何一部成功的创作品，其同样也离不开女性角色们的功劳，因此，我们要关注的就不单只是适合女性的游戏，我们更有必要来认识这些巾帼不让须眉的人物们。

前面我们提到了众多迪士尼明星中的公主们，不过他们毕竟都是原创于另一个领域中的人物，要真说到我们游戏领域，特别又是掌机游戏中的话，同样也有一位地位显赫的公主，那就是任天堂明星中那位经常被库巴绑架的碧奇公主。虽然碧奇还从未以任何形式的主角身份登场，但其在任天堂众花旦中的地位是毋庸置疑，她一次又一次地被绑架，无论是从FC到N64还是GB到NDS，每当其落入坏人之手时，马里奥及其兄弟们也就有了展开行动的目标。但凡是马里奥系列的作品，都或多或少地会有她的身影。

后来随着马里奥系列不再单限制于ACT类型的多元化发展，碧奇公主在游戏中所扮演的角色也逐渐开始发生变化，她不再是被库巴虏走的猎物，反而还以赛车手、高夫球手等等成为玩家们可选择操控的角色之一，也正是因此，公主的人气节节攀升，大有跃上前台成为主角之势。老任也很特意地满足了她这个愿望，在NDS游戏的开发列表中还真躺着一款以《超级碧奇公主》为名的新游戏，看来公主也不再处于那个被欺虐的弱势，而是自己成为真正的英雄踏上冒险之旅，虽然被绑架得多，但是千万别小看碧奇公主哟，不同于瓦里奥的蛮力，力量不大的她可是以技术和头脑来制敌取胜的呢。

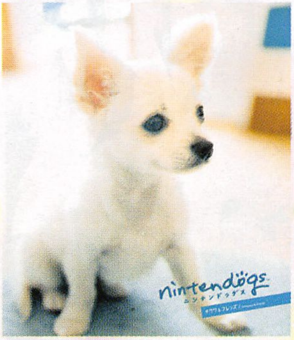
在GBA上碧奇公主的登场SHOW

2001年3月21日	超级马里奥A
2001年7月21日	马里奥赛车A
2001年12月14日	超级马里奥2A
2003年7月11日	超级马里奥3A
2003年11月21日	马里奥&路易RPG
2004年4月22日	马里奥高尔夫GBA巡回
2005年1月13日	马里奥聚会A

特别推荐!

男生们快点看过来，这个小版块就是特别为你们准备的哦！想知道什么游戏最值得你亲自向MM推荐，而且适合你跟MM一起玩吗？那就要睁大眼睛注意看啦！用游戏抓住MM的芳心其实并不难哦！

要说男女生一起玩的游戏，《任天狗》当仁不让理应成为首选，君不见活泼可爱的小狗引得无数MM惊呼："太可爱了，我也想玩！"没错，可爱的形象，尤其是小动物最能取得MM们的欢心，《任天狗》三个版本中以吉娃娃为其中之最，娇小的体形、尖尖的耳朵和乌黑的大眼睛让吉娃娃看上去是那么楚楚可怜，无怪粉红色NDS加《任天狗》吉娃娃版的组合在日本热销。



如果你和MM共玩一台NDS，那么就放心的把照顾狗狗的任务交给MM来完成吧，细心的MM绝对会提醒你什么时候该喂食洗澡，什么时候该散步训练，还会把狗狗打扮得漂漂亮亮，如果看到你做的不好，MM很可能会抢过NDS来自己动手照顾哦！如果你们各有一台主机，那么就可以在联机的时候让自己的狗狗带去一些MM还没有获得的道具作为小礼物，那会让MM惊喜万分。还等什么呢？快去向你身边的MM推荐吧！

刘华	玩PSP不如在家切PS2，NDS的游戏方式又有些麻烦，期待GB系新主机。
读者资料	20岁，男，100041，北京石景山区模式口中里41-10-202，兴趣：游戏和生活

二十六夜风吹雪 洛奇何处教吹箫

文/绫小路义行 责编/雪人



雪人：明明是“二十四桥明月夜，玉人何处教吹箫”吧？

绫小路：动画自己也写明了只有“二十六夜”，何况这年头流行的是“正太”，而不是“玉人”了。

雪人：不要以为有读者给你撑腰我就怕了你，上次还有读者投诉说他深受你的毒害，使他的高考作文完全延续了你的白烂风格，结果被评卷老师评了低分呢！

绫小路：相信我，那一定是评卷老师不懂得欣赏诸位的文采，你们必将迎来新世纪的曙光！

雪人：-_-# 越发得寸进尺了！

“侦探”一词，完全可以当作是二十一世纪的潮流名词，其伟大与尊崇地位，完全不亚于“四个现代化”、“祖国的未来”以及“明天的太阳”等等常在小学教师口中出现的短语。然而非得拉出小学教师助兴，完全是因为现在的小学教师即使上课都上得提心吊胆，冷不丁一个“王小明，三乘七等于几？”的问题刚抛出去，那边厢就有同桌的小女生举手回答“老师，王小明现在正在赶往命案现场的途中”之类云云。于是该老师便显得格外欣慰，因为搞不好那名叫王小明的学生还会反问一个“空间相对论的思想主要命题是什么”的问题——现在的小学生，果然已经超出了人类可以理解的正常范畴。

从那名叫江户川柯南的万年小学生开始，到CLAMP学园里几个烧钱都烧到手软的小鬼头，其实洛奇的存在明显不占有半点优势，但好歹有个“魔侦探”作为吸引人眼球的显眼前缀，无形中为某些渴望看到“地狱神探康斯坦丁穿蕾丝花边晚礼服”的观众提供了遐想的空间——可惜的是，这“魔侦探”完全不具备地狱神探该有的摄人气魄，基努李维斯自然也不会轻易脱下拉风的黑外套，华丽丽的“杀人恶魔+白痴侦探”就此拉走了无数少女的芳心……那，那真的是小学生该有的举动吗？！

顺便替某位被改名成“王小明”的香港小道士默哀——咦，你真的不是在看《僵尸叔叔》第三集哦！



匡健	这年头，要能玩上游戏还真是不容易，皮夹月月空，NDS永远都是一个梦。
读者资料	男，18岁，江苏常州，213161

故事就从第一女主角大堂寺茧良的登场宣告开始，这个与“大道寺”只相差一个字的女生，似乎没有什么随时随地抓着DV偷拍的兴趣，而粉红色的头发更诡异地要让人以为“她老爸真的不叫杨白劳吗？她真的没戴过红头绳吗？”——当然，比起某个三刀流剑客的绿头发和某个会开着EVA玩暴走的蓝头发，这人类的染色体基因突变还真是要让人眼花缭乱——“听说你老婆刚生了个大胖小子？”“嗯，一生下来就是彩虹色头发，可爱得紧！”“……鬼啊！”个性迷糊单纯，却又疯狂地爱慕着某个姓李的中年男子——“喂！她什么时候暗恋中年男子了？”“咦？她不是总一口一个‘密斯特李’地挂在嘴边的吗？”“……拖出去乱棒敲死！”由此再一次证明了“学英语要从娃娃做起”的重要性以及“日本人的英文真的很烂”的正确性：“mystery”与“密斯特李”啊，绫小路终于明白我那高中英语老师定居日本后为何终日以泪洗面啦！——“那正确的发音应该是什么啊？”“哦，大概是‘卖死特例’吧？！”“唬，你CS玩太多了吧！”（绫小路无责任注解：卖死特例=my stery=我的“stery”式手枪）因为追踪一只黑猫，从而遭到了神秘事件的困扰，之后委托了号称可以解决一切麻烦的XX事务所，帅气的两位男主角一登场，纠缠不清的多角恋情立即展开——啊啊啊！还敢有脸皮说“如有雷同，实属巧合”！还好意思说这部动画原本的名字不叫《魔侦探二人组》或者《闪灵夺还屋洛奇》？只不过这黑猫换成了洋娃娃，而大堂寺茧良的神经也真迟钝得可以拿来磨脚皮，于是在一番穷极无聊的剧情铺垫中，第一男主角与真·第一男主角粉墨登场。



因为会说话洋娃娃的神秘失踪，茧良不甘心驯洋娃娃钻火圈的梦想就此破灭（“她一定是没见过芭比娃娃的最新款吧？不但会说话，连走路都没问题呢！”“唬，你那娃娃一定不是耐火材质的吧？”），于是听从他人推荐（哪个托这么不怕死？），来到了据说可以侦破一切案件的“燕雀侦探社”——“哦，那一定是打麻将打得很好的侦探社了……”“……脱，咳咳，拖出去游街！”茧良见到的第一个生命体则是一个温文儒雅墨绿头发笑容灿烂的眼镜帅哥。虽然很不甘心承认近视眼镜可以与帅哥扯上关系，但即使是视力已急剧下降至“睁眼闭眼也是瞎”却死都不肯戴眼镜的绫小路，也不得不叹服于某“名积德实不积德”的怪盗只用眼皮也能夹住一片眼镜的深厚功力。就在全世界只有茧良会以为那手持喷水壶的路人甲是第一男主角的时候（废柴！不然要片头干吗啊！），名叫“暗野君”的男子微微一笑，说出了“其实我是一个园丁”的真相——“你这个死跑龙套的！”（莫名其妙地想紧接这么一句）

真·第一男主角洛奇的出现，无疑是要引起一批拥有母爱光辉的女性们的惊呼的：“哦哦，他的礼服好可爱！我也要去给我家宝宝做一套！”“啊啊，他的手杖好有趣，买回来扒炉灰一定很合适！”“唬，你家明明是瓦斯炉，哪来的炉灰？”小孩的外表，大人的口吻，若在普通家庭里势必会被当成“没大没小没教养”的反面教材，然而在满大街“要嫁就嫁给小学生”的可怕心态驱使下（另一个相对的潮流就是“要娶就娶小学生”…汗），洛奇立刻成了要将这种心态推向无尽深渊的始作俑者。貌似离家出走的学龄小孩，长相更是可爱得似乎一把就能掐出水来，然而暗野君毕恭毕敬地一弯腰，那边厢洛奇道出了“其实我是一个侦探”的事实——“你这个死跑龙套的！”（莫名其妙地想接这么一句X2）（雪人：如果绫小路再说这句话的话，本期稿费÷3。）

这毕竟这是一部顶着“RAGNAROK”名义的动画，虽让许多企图寻找“女神项链”的观众平白浇了一头冷水（没玩过该网络游戏的请自动略过），但好歹各种北欧神话里的神灵纷纷登场还是很能挑起观众的胃口的。可惜的是，尽管木下樱试图让洛奇看起来很有推理天分，但没有青山刚昌钓高山南那样的城府心机，最终设计出来的谜题还是有如“我的橡皮不见啦！凶手就是同桌的她！”这般的单调无聊。反倒是茧良见到东西就大喊“密斯特李”的个性，还是嘈杂地间接影响到了已经不胜其烦的观众的心情：“哦哦，这支铅笔看起来好神秘！”“啊啊，你的鼻孔也很神秘呢！”“……”直到洛奇面对恶灵时一掀长袍召唤手杖（他的召唤术一定修炼得很低等……），世人才假装恍然大悟似地听他一语道破天机：“其实我是一个邪神！”——“你这个死跑龙套的！”（莫名其妙地想紧接这么一句X3）（雪人：你这期的稿费已经全扣光了！）顺道再恭喜一下青山刚昌与高山南这对新婚夫妇！尽管“柯南之父”娶了“柯南”本人听起来是有点令人发指的感觉，但其实绫小路倒觉得“青山南”的婚后名才更叫人想哭——下联是什么：“黄寺北”！（雪人：……北京地名记得倒是牢）

鸣神君是一个很有趣的人物，身为雷神的他本来就有着“打雷啦，下雨收衣服啊”的搞笑天赋，而“雷神之锤”变成“初级木刀”的天差地别，也

张晟	掌机游戏的乐趣莫过于联机对战，只有在合作中才可更深刻理解游戏的内涵。
读者资料	男，16岁，北京海淀区，100085

同样有着不可思议的奇妙“笑果”。虽贵为神灵，但在人间一样要吃饭的定律却逼迫着鸣神四处寻找打工地点。记忆中外婆吓唬小孩子的惯用手法“再哭就叫雷公电母老妖婆子来抓你！”直到今天依然在发挥效力，鸣神初登场时其实心里还抱有着小小忐忑的，不过在见识到“买红豆饼送微笑”的优惠政策后，无数少女立刻临阵倒戈：“我今天就照死里哭！雷公快点穿着金盔金甲脚踏七色云彩来接我吧！”原本对洛奇有着莫名的恨意，却在与洛奇一同解决了打工事件之后沦为墙头草，不时地对暗野君的厨艺表示出觊觎之心。好在此人头脑足够简单，尽管外表具备了美型的特征，却依旧缺乏可以让人对他产生兴趣的亮点，因此在BL风越吹越烈的潮流面前,鸣神依旧能保持“完璧之身”也实属不易。(雪人：你给俺正经一点儿，可恶的家伙！）

说回暗野龙介,一开始给人的猜测无非是“他大概是洛奇的仆人吧?”“他或许是洛奇的表哥吧?”“他可能是洛奇的情人吧？”“……”等等合乎情理的推论。（雪人：－_－# 哪里合乎情理了啊！）然而暗野君彬彬有礼的一句“父亲大人”，恍若皇家十二响礼炮,立刻在观众的脑海里炸开了锅。“啊啊啊！小学生是可以结婚生子的吗？！”（这个不是重点……）“呀呀呀！暗野君真的是那个死小孩的儿子吗?年龄差距这么大,很容易产生代沟的啊!”（这个好象也不是重点……）“呜呜呜！洛奇君你为什么背着我去爱别人？！”（都说了不是重点了啊！）随后登场的一只黑狗则更加有悖常理地让观众的大脑一度处于罢工状态，口口声声喊洛奇“DADDY”不说，还一副大哥的样子冲暗野摆架子——“老爷，夫人又生了！”“是男是女？”“是一只狸猫……”“……我的太子呀！！！”（雪人：别以为你太子，你就是一狸猫！）



海尔米德与夫雷的一庄一谐是作为反派角色的绝妙搭配，可惜事实证明若没有冲田总司的美貌，还是不要贸然尝试养一只猪作为宠物比较好。有着“怪盗”的浪漫职称（应该算高级职称了吧……），但夫雷的所作所为只能说在替这个职业丢脸，除了单恋大和抚子式的传统女性就已经很逊很丢脸之外，没事骑着只猪在天上飞的镜头还真是让人难看得想闭眼。有着强烈的恋妹情结，爱出风头的个性偏偏



在遭遇超市大减价时展现得淋漓尽致：“怪盗夫雷骑着猪去抢购卫生纸”？这样的戏码光是想想就觉得不堪入目，自然也不用说夫雷穿着哈姆雷特的衣服到处跑的恐怖景象了。至于另外一个整天只知道叫嚣着“复仇啊复仇”的海尔米德，光是用眼睛放光束就已经可疑得像是雷欧奥特曼了，平时做饭时让他点个火什么的倒也十分方便，只是根本连原因也不说清楚地就追着洛奇大叫“报夺我眼睛之仇”，其动机可疑地要让人怀疑他是否是库卢塔族的后裔之外，还要浮想联翩地扯出“黑夜给了我黑色的眼睛,我却要用它寻找光明”的诗情画意来。身为“诡计之神”，海尔米德的声线无时无刻不流露着朴璐美的浑厚有力，加上个子本来就很矮小，那道莲与爱德华的影子分明就在眼皮下跳啊跳的。比较奇怪的是，海尔米德终日与飞禽为伍，每次战败就变成一只鸟潇洒地飞走——“快看！那个鸟人！”（555，这真的不是骂人的话吗？）

命运三女神的登场真的是件让人哭笑不得的事情。不会用锤子砸BUG的斯库鲁德就已经很奇怪了（那两束马尾辫是怎么回事?），突然变得极其稳重而且一点也不性感的乌鲁德更是让男同胞哭红了双眼（还我比基尼!），至于那个一副被别人抢了鸡蛋的苦瓜脸并且显然是国家炼金术师的贝露丹蒂——天啦！当年的森里莹一就是遭受此等虐待的吗？我，我这就回家把电话线给拔了！

从一出场的气势汹汹，到见识到洛奇觉醒后真正姿态时的毅然投靠——所以在“美女间谍”的市场已经日渐走下坡路的今天，大力发掘美男资源也是增强国防实力的一个重要手段。此时我们也不难发现当年洛奇被奥丁驱逐出神界的原因所

王怡	我爸说只要我考进一所重点高中就给我买PSP，开心啊！从今开始更努力刻苦学习，为了自己，也为了PSP。
读者资料	女，14岁，江苏杭州市城下区东新路长德公寓10-6-602

在——“知道熊猫对热带鱼是什么感情吗？”“莫非是‘垂涎’？因为据说熊猫也是吃鱼的……”“是‘嫉妒’！因为熊猫是黑白的，它嫉妒热带鱼是彩色的！”“……冷……”因为嫉妒洛奇成人版的美色，奥丁为确保自己在神界第一美男的地位而痛下杀手——怎么听起来有种撒加与阿芙洛迪大打出手的感觉？！此外，洛奇长女海尔近乎疯狂的恋父行为也让人大惑不解，男人长得帅果然就是种罪过啊！（雪人：−_−# 说这句话的时候你在猛看镜子里的自己是怎么回事？！）

芙蕾亚作为同时满足不同男性审美观念的存在，一直以“我的男人是我的，你的男人也是我的”的姿态守护在洛奇身边。平时一副捏一把脸蛋都会哭的罗莉外表，又可爱又“萌”地惹人心痒，一有情敌出现便立刻化身为“啊啊，我的女神”——对不起，女神不是来送子的（那是观音才对），而是来抓老公偷情的！这北欧神话的混乱由此可见一斑。至于被海尔米德控制心神刺杀洛奇，除了说明“爱你爱到杀死你”是真实存在的女性心理之外，也同时向所有的游戏迷叫嚣着“女神项链是真实存在的”！——“防+5、MP上限提高且增加幸运值的秘炼装备吗？”“嘘，现在比较流行《魔兽世界》了好不好？！”

至于某个叫做光太郎的BT，除了其家财万贯招人怨恨之外，其本人还是一样地招人怨恨！

偶尔略过一两个不重要的角色，其实也没什么大不了的……（雪人：分明就是你在以权谋私！）

2003年，由于漫画与动画的人气高涨，即使完全不具备推理成分在内，洛奇依旧被捧到了“著名侦探”的宝座上去，考虑到之前《名侦探柯南》已经在GBA上发行了多款文字冒险游戏并大获好评，同样打着“侦探”旗号的《魔侦探洛奇》自然也不会错过这趟捞钱的班车。



于是在短暂的酝酿之后，借动画掀起的高峰浪潮，由J.WING制作并发行的GBA版《魔侦探洛奇-幻想迷宫》应运而生，并在短时间内迅速将FANS的钱包搜刮干净。

游戏的舞台发生在一个由不断膨胀的魔力构筑的娱乐世界里，一向对神秘事件相当有兴趣的大堂寺茧良为了调查陆续发生的离奇案件而前往了这个神秘的时空。为了彻底解析魔力世界的所有奥秘，洛奇也动身前往寻找线索，结果却发现了一个惊人的真相……



严格来说，《幻想迷宫》的制作不算上乘，无论是画面还是音乐都显得相当单薄，文字冒险的游戏方式更是会令一些不懂日文的玩家望而却步。不过游戏的系统还是借鉴了同期一些作品的优点，采用了四出侦测相关联以及与不同会众交谈的方式来一步步揭露线索。这样除了能让玩家感受到实在的“推理”乐趣之外，也能展现出更多在动画中没有提及的有趣细节。由于是依赖原作人气发行的游戏，《幻想迷宫》的销量并不可观，而且由于制作上的简单平淡，也大大影响了游戏的娱乐性，反倒是动画中戏份甚少的成人版洛奇在游戏中频频露脸，给了女性FANS一个不小的惊喜。



“RAGNAROK”的原意是指“诸神之黄昏”，当然不是说众神一起在傍晚打个麻将喝喝下午茶什么的，而是指代一场象征世界末日的众神决战。这个副标题自然为动画带来了无数的关注目光，而洛奇犬子(还真的是犬子咧!泪泪泪……)那句“老爸打倒奥丁自己做大王”的豪言壮语,也真的十成十地振奋了人心。

可惜不争气的主角和不争气的监督显然都没什么心情和力气去描绘一场气势宏大的天地大战，动画到了第二十六话就戛然而止，被前面父女恋倒足了胃口憋死了情绪的观众还没来得及看到太上老君和黑山老妖斗法，就被洛奇一句“我回来了”轰成了五感全废——“哇哇哇！该死的监督明摆着在耍人！”

不管怎样也好，洛奇还是选择了留在人间，继续用他的小孩外表四处行骗，而拥有一个少女情人，一个蟒蛇仆人，一个黑狗儿子，和一个不知道是什么东西的式神的大家庭——听起来比那该死的德库拉城堡还要吓人！

都第二十六夜了，楼上那箫声还是未曾停歇，继续如泣如诉地在午夜十二点飘扬——楼上的!你家瓦斯炉上的水开了也不知道关火！存心不让人睡觉那？！

吼完、关窗、点蚊香、捂被子……沉沉睡去。（雪人：没事不要醒过来,但是记得下期稿子要按时交！）

郑朝元	掌机让人喜，价钱让人忧，何时来降价，我们来等候。
读者资料	男，18岁，浙江温州，325000

GBA游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新GBA软件发售时间表 截止统计时间：2005年7月2日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2005年7月7日	武器种族传说 被封印的颂歌	TOMY	RPG
2005年7月21日	BLEACH 被染红的尸魂界	SEGA	ACT
2005年7月21日	机动剧团 哈罗噗呦噗呦	BANDAI	PUZ
2005年7月28日	新・我们的太阳～逆袭的萨巴塔	KONAMI	ARPG
2005年7月28日	金色的卡修贝尔 卡片战斗	BANPRESTO	TAB
2005年8月4日	B传说 战斗弹珠人～炎魂～	ATLUS	ACT
2005年8月25日	热血合集1	ATLUS	ETC
2005年9月12日	海贼王 伟大的战斗	BANDAI	ACT
2005年9月	马里奥网球ADVANCE	任天堂	SPG
2005年9月	ScrewBreaker	任天堂	ACT
2005年	超级火枪英雄	SEGA	ACT
2005年	大金刚3	任天堂	ACT
2005年	游戏王GX 目标决斗之王	KONAMI	TAB
2005年	Scurge Hive	Orbital Media	ACT
2005年	Sigma Star Saga	NAMCO	ACT

PSP游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新PSP软件发售时间表 截止统计时间：2005年7月2日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2005年7月7日	校园迷糊大王 姐姐事件	BANDAI	AVG
2005年7月21日	天地之门	SCE	ARPG
2005年7月28日	天诛 忍大全	Fromsoftware	ACT
2005年7月28日	战国大炮	彩京	STG
2005年7月28日	互动演剧系列四作	SCE	AVG
2005年8月4日	洛克人DASH 钢之冒险心	CAPCOM	ARPG
2005年8月4日	太鼓达人	NAMCO	RAG
2005年8月11日	机动战士高达 基连的野望 吉翁系谱	BANDAI	SLG
2005年8月25日	Twelve 战国封神传	KONAMI	SRPG
2005年8月25日	龙战士3	CAPCOM	RPG
2005年8月25日	信长的野望 天翔记	KOEI	SLG
2005年9月1日	横行霸道:自由都市故事	ROCKSTAR GAMES	ACT
2005年9月8日	洛克人DASH2 伟大的遗产	CAPCOM	ARPG
2005年9月15日	新纪幻想・SSⅡ UNLIMITED SIDE	IDEA FACTORY	SRPG
2005年9月15日	攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX 猎人的领域	BANDAI	FPS
2005年9月22日	公主的王冠	ATLUS	ARPG
2005年9月22日	高达策略战	BANDAI	SLG
2005年夏	脱狱潜龙 清算	NAMCO	ACT
2005年秋	狂驱力量	SCE	ACT
2005年	伊苏～纳比斯汀之方舟	KONAMI	ARPG
2005年	怪物猎人	CAPCOM	ACT

2005年	VR网球	SEGA	SPG
2005年	幻侠乔伊 热斗嘉年华	CAPCOM	ACT
2005年	罪恶工具 审判	MAJESCO	ACT
2005年	THE CON	SEGA	FTG
2005年	小死神	KONAMI	ACT
2005年	教父	EA	ACT
2005年	MediEvil 复苏	SCE	ACT
2005年	世界拉力锦标赛PSP	SCE	RAC
2006年	CRISIS CORE 最终幻想Ⅶ	SQUARE ENIX	ARPG
未定	超级机器人大战	BANPRESTO	SRPG
未定	合金装备ACID2	KONAMI	ETC



NDS游戏发售表
SOFT Release Schedule

本期最新NDS软件发售时间表

截止统计时间：2005年7月2日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2005年7月14日	火影忍者RPG2 千鸟VS螺旋丸	TOMY	RPG
2005年7月19日	纳米迷踪	MAJESCO	STG
2005年7月21日	洛克人EXE5 DS 双生领袖	CAPCOM	RPG
2005年7月21日	钢之炼金术师 两人的羁绊	BANDAI	ACT
2005年7月21日	游戏王 梦魇诗人	KONAMI	TAB
2005年7月21日	翼 年代记	BANDAI	RPG
2005年7月28日	押忍!奋斗!应援团	任天堂	ETC
2005年7月28日	滚动吃豆	NAMCO	ACT
2005年8月4日	口袋棒球 甲子园	KONAMI	SLG
2005年8月8日	JUMP明星大乱斗	任天堂	ACT
2005年8月25日	恶魔城 苍月的十字架	KONAMI	ARPG
2005年8月25日	孤岛冒险Lost in Blue	KONAMI	AVG
2005年8月25日	露娜 创世记	MMV	RPG
2005年8月	恐龙王者决定战	MTO	RPG
2005年9月29日	三国志DS	KOEI	SLG
2005年9月	逆转裁判 复苏的逆转	CAPCOM	AVG
2005年9月	真・三国无双DS	KOEI	ACT
2005年冬	索尼克 狂奔	SEGA	ACT
2005年冬	日式面包王	BANDAI	ETC
2005年	马里奥与路易RPG2	任天堂	RPG
2005年	TOUCH GOLF	任天堂	SPG
2005年	马里奥赛车DS	任天堂	RAC
2005年	罪恶工具DS	MAJESCO	ACT
2005年	动物之森DS	任天堂	ETC
2005年	超级公主碧奇	任天堂	ACT
2005年	乱划!幻侠乔伊	CAPCOM	ACT
2005年	新马里奥兄弟	任天堂	ACT
2005年	史莱姆大冒险2 大战车与尾巴团	SQUARE ENIX	ACT
未定	银河战士弹珠台	任天堂	TAB
未定	赛尔达传说 四支剑	NINTENDO	ARPG
未定	帝国时代Ⅱ	MICROSOFT	SLG
未定	银河战士 猎人竞技场	任天堂	FPS
未定	口袋妖怪 珍珠	任天堂	RPG
未定	口袋妖怪 钻石	任天堂	RPG
未定	最终幻想3	SQUARE ENIX	RPG
未定	最终幻想 水晶编年史	SQUARE ENIX	RPG

次世代传媒联盟 出版物好评热卖

电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷



双VCD高达声优巨星玉置成实、尾浦由记、中岛美嘉、西川贵教等现场影像及写真集。赠品为拉克丝形象发夹、阿斯兰徽章及特制收藏匣。

机动战士高达SEED嘉年华

■定价:28元　　7月13日出版



一年一度，又一本掌机典藏本。GBASP珍品全收录，索尼PSP，任天堂NDS主机软件完整解析，权威详实。随机赠品PSP护腕或NDS头带。

2005标准掌机典藏

■定价:24元　　现接受邮购



两张音乐CD收录柯南开播十年经典歌曲，云集了仓木麻衣、爱内里菜、ZARD等大牌歌手及乐队。赠品为珍贵柯南纪念徽章和特制收纳盒

名侦探柯南主题歌精选集

■定价:22.80元（极少量）　　现接受邮购



动新DVDMTV系列第二弹！收录20首值得珍藏的日本经典动画MTV，真正DVD品质。附增火影头带及神秘礼品。豪华外包装，弥足珍贵

动感新势力钻石DVD

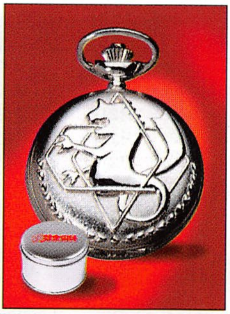
■定价:24元　　现接受邮购



4月11日第二版火爆上市抢购一空。互动DVD、经典生化系列双CD，简洁现代感的LEON吊饰。第2版LEON吊饰改为暗黑版，绝对酷。

生化危机4完美体验典藏(第二版)

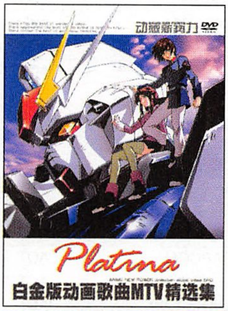
■定价:25元　　现接受邮购



大热销，表层纯银电镀，银光闪闪，雍容华贵，国家权威机构认证，为国内动漫周边极品。铝盒上有特别的大红钢炼logo。限量发行

银时计至尊豪华版

■定价:99元（极少量）　　现接受邮购



国内第一盘动画DVDMTV，弥足珍贵。收录日本最好的动画MTV，真正珍品。附赠钢炼十字蛇项链，优雅高贵。第三版上市，该出手就出手

动感新势力白金DVD

■定价:24.80元(第三版)　　现接受邮购



游戏业热度与气温一起升高，假期提供休闲空间。企划星球大战和华彩年代纪，重头戏骑龙者2全CG，幻想传说OVA等10余款大作快意欣赏。

电玩新势力(46)

■定价:9.80元　　7月中旬出版



与原版动新尺寸一样大，真正原汁原味。12张光盘，9本CD歌词本豪华包装盒，赠送能清洁键盘和掌机的气吹小猪。性价比超值。珍藏佳品

动新2004年合集(下)

■定价:50元　　现接受邮购

电子游戏软件

2005年第1～15期　　9.80元

动感新势力

27、28、29期　　9.80元

电子天下·掌机迷

第19期、21、22、24、26、27、29～36期　9.80元

电玩新势力DVD

33～35、38～46期　　9.80元

银时计至尊豪华版	99.00元
电软十周年纪念金币套装	149元
名侦探柯南主题歌精选集(少量)	28.80元
电新蓝宝石MTV（少量）	9.80元

动新2004年合集(下)	50元
吉卜力动画MTV全集	9.80元
动新红宝石MTV	9.80元
游戏的设计与开发	50/57(精装)元

● 口袋迷全售完，请勿汇款

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取

原价16元的高达SEED吊饰只要1元钱

读者： 哇！1元钱？！我买100个！

次世代： 别急，只要买以下四种图书中的一种，再加一块钱，就可以得到一枚人见人爱的高达吊饰。而且图书还可以打6折呢！

读者: 真的！6折+1元……邮费包装费呢？

次世代： 全免

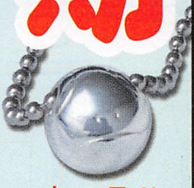
读者： 太疯狂啦！我马上去邮局汇款。

次世代： 这是暑期库存大优惠，先到先买，售完为止。请注意下期杂志信息。



轻松胜利十一人已售完,停止邮购

暑期



加1元!!



少量库存，先到先买，售完为止。

大疯狂





邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取

次世代传媒 GAME.CN 次世代商城

经典周边再汇集，动漫魅力无限放
2005年——全新的面貌，不变的诚信

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。（例：周边1034,2046,3047）会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准：每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元（含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费）。
- 邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011 邮购电话:010-64472177/64472180

每张汇单邮费一律10元！

我们的夏日T恤展开了轰轰烈烈的第二波。如何，下定决心选择哪一款了吗？别忘了本次的T恤可是限量发售的，一旦错过说不定就很难入手了。个人比较偏好生化款和死神款，又酷又帅不说，还原度也是超强的，感觉一流棒。我们将等待你的选择。



夏日清凉T恤系列新上市

本图仅供参考 产品以实物为准

所有T恤均限量发售，欲购从速，机不可失！目前各款T恤只提供L号和XL号两种尺码，邮购时请务必注明所需尺码和邮购编号。



¥39 编号：6141

高达SEED扎夫特军T恤

●高达SEED扎夫特军版夏日T恤，正面的"MOBILE SUIT"和横跨腰间的LOGO都异常醒目，令高达饭们穿上就舍不得脱下来。

新款上市



¥39 编号:6174

海贼王主题T恤

●我们是海盗，在骷髅旗之下自由自在的漂游。乔巴帽子上的标记加背后的白色骷髅头，将海盗风张扬到极至，让你在今夏成为海盗之王！



¥39 编号：6152

生化危机STARS小队T恤

●超经典游戏《生化危机》中STARS小队版黑色T恤，背后配以白色的"R.P.D S.T.A.R.S."字样再加上经典的小队队标，标榜经典之酷。



¥39 编号：6163

死神主题T恤

●死神来了！红蓝白三色构成《死神》鲜明强烈的风格，"BLEACH"的字样以线条形式穿梭其中，设计简洁明快，看着就令人觉得非常清爽。



¥39 编号：6185

福音战士T恤

●永远的经典——《福音战士》，永远的女神——凌波丽。无需多加介绍，她的形象足以吸引所有人的目光。T恤补完计划从此刻开始。



¥38 编号：2282

网球王子青学休闲包

●超大容量的青春学园网球社专用背包，采用宽肩带设计，可自由调节背带长度，颜色简洁清爽，是夏天出门购物、游玩或者运动、上学的必备用品。



¥29 编号：2215

火影亲热天堂笔记本

●卡卡西老师从不离手的"亲热天堂"实物化，封面、封底到书脊全部忠实再现！本品为活页式硬壳笔记本，吸铁石搭扣，打开后的尺寸约27CMx19CM。



¥36 编号：2293

新款上市

死神Q版台词底座扭蛋10件组

●目前最火的三栖作品《死神》的精致周边。每个角色的形象生动逼真，又酷又Q，底座可互相连接并写有该角色最具代表性的台词，摆在桌上绝对饶富趣味。



新款上市

阿兹漫画大王小毛巾套盒四件组

●《阿兹漫画大王》中的超人气角色——大阪来了。本次推出的四款小方巾大阪均以经典的放课后的一年战争版COS形象登场，集高达与阿兹的魅力于一身，抹去夏日的炎热。

¥39 编号：2260



¥39 编号：2271

高达SEED小毛巾套盒四件组

●与阿兹版的小毛巾尺寸质地相同，大小约为21CM×21CM左右，4位Q版造型的主角铺在毛巾上令人爱不释手，送人或者自己用都是不错的选择哦。



¥19 编号：2226

死神钱包

●目前最流行的热门作品《死神》中的超人气角色——魂化身钱包，做工相当精细有趣！


MOBILESUIT GUNDAM SEED FESTIVAL
~LINK在这个时代中~
全长两个多小时的现场晚会
完整收录主角声优、西川贵教、玉置成实、中岛美嘉、南里侑香、尾浦由记等巨星
如此珍贵影像，还不赶紧先睹为快！
拉克丝形象发夹、阿斯兰FAITH徽章，特制纪念收藏匣
精心打造，璀璨绚目，如此豪华赠品，还不赶紧收入怀中！
拉克丝
形象发夹
金属收纳盒
独有LOGO
声优艺人
精美写真
阿斯兰
FAITH徽章
机动战士高达
SEED
嘉年华
MOBILE SUIT GUNDAM SEED FESTIVAL
双VCD+豪华赠品
动感新势力
前所未有典藏套装
仅售28元！
机动战士高达SEED嘉年华
MOBILE SUIT GUNDAM SEED FESTIVAL
机动战士高达SEED嘉年华
多重好礼，惊喜不断——
『机动战士高达SEED嘉年华』
你绝对值得拥有！
7月10日发售
尾浦由记
西川贵教
玉置成实
中岛美嘉
南里侑香
石田彰
田中理惠
保志总一朗
邮购时请注明"动新SEED嘉年华" 邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取



邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取
邮购请注明所选书目简称："漫画教室"



邮购地址:北京安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011 联系电话:010-64472177/64472180 邮资免取
邮购请注明所选书目简称:"漫画教室"

电子天下·掌机迷 2005 11

SD高达G世纪DS五周目研究/英雄传说·朱红之泪 剧情攻略

VOL.37



ISSN 1672-8866